O PLAYSTATION2 PODE SER SEU!

Concorra a um console, três games e dois controles

Crazy Taxi

Tony Hawk's Pro Skater

Syphon Filter 2

DREAMCAST ▸ NINTENDO 64 ▸ PLAYSTATION ▸ PC

GAMESTATION magazine

PROGAMES JBC JAPAN BRAZIL COMMUNICATION

ANO 1 - Nº 1 - R$ 3,90

PLAYSTATION 2

Este homem não existe.
Sua imagem perfeita só foi possível graças ao novo console que está revolucionando o mercado

REPORTAGEM ESPECIAL
22 páginas sobre o PlayStation2

TESTAMOS 3 JOGOS DO PS2:

- Tekken Tag Tournament
- Street Fighter EX3
- Ridge Racer V

NESTA EDIÇÃO
Nada menos do que 32 jogos

- Code Veronica
- Dead or Alive 2
- Fear Effect
- Tenchiu 2...
- Pokémon Stadium
- Vagrant Story
- Starlancer

ISSN 15175820

9 771517 582006 00001

Regulamento

1. O cupom deste anúncio deve ser recortado e enviado para: **Promoção PlayStation 2,** Revista Game Station, Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP

2. Os concorrentes devem criar uma frase, em no **máximo 3 (três) linhas**, usando as seguintes palavras: ***Game Station Magazine***.

3. Cada cupom deve conter apenas uma frase. Frases sem cupom serão automaticamente desclassificadas da promoção.

4. Somente participarão deste concurso de caráter cultural os cupons que estiverem com todos os campos preenchidos e com letra legível.

5. O autor da melhor frase será contemplado com 1(um) Sony PlayStation 2 japonês, 2 (dois) controles Sony Dualshock2 japonês e os 3 (três) seguintes jogos: Street Fighter Ex3 (Capcom), Ridge Racer V (Namco) e Tekken

6. O prazo máximo para envio dos cupons é **10 de julho de 2000** (10/07/2000) valendo para confirmação a data do carimbo do correio.

7. A avaliação será feita por uma comissão julgadora formada por membros da JB Communication do Brasil e da Progames e adotará como critério de classificação a criatividade dos concorrentes. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

8. No caso de frases iguais será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à revista ***Game Station Magazine***, valendo para comprovação a data de carimbo do correio.

9. O ganhador será avisado por telegrama ou telefone. O resultado será divulgado na edição **no. 3** da revista ***Game Station Magazine***.

10. O prêmio é intransferível e não pode ser convertido em dinheiro.

11. O ganhador poderá retirar seu prêmio na sede da Progames – Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa São Paulo - SP – até 180 dias contados a partir da data de informe da premiação.

12. Os concorrentes podem participar com quantas frases quiser, desde que cada uma use um **cupom diferente. Os cupons serão publicados nas edições de nº 1 e nº 2 da revista *Game Station Magazine*.**

13. Todos os participantes estão sujeitos a cederem previamente os direitos autorais das frases à revista ***Game Station Magazine*** sem qualquer ônus adicional.

14. O vencedor autoriza desde já o uso de seu nome e imagem de forma integralmente gratuita para efeitos de divulgação deste evento promocional.

15. Não poderão participar da promoção funcionários ou parentes das pessoas que trabalhem na JB Communication e Progames e/ou empresas coligadas.

16. Ao participar desta promoção o leitor concorda integralmente com todos os termos do presente regulamento.

Tem gente que daria tudo pelo PlayStation 2. Você só precisa dar uma boa idéia.

Esta é a grande chance da sua vida.
Você pode ganhar um super pacote de prêmios:

- **Um console Sony PlayStation 2**
- **Dois controles Dualshock2**
- **Três jogos incríveis: Street Fighter Ex3, Ridge Racer V e Tekken Tag Tournament.**

É só você escrever uma frase, em no máximo 3 linhas, em que apareçam as palavras **Game Station Magazine**.
Depois, preencha o cupom e envie para:
Revista Game Station - Promoção PlayStation 2
R. Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP.
Mas não vacile. Você só tem até o dia 10 de julho para mandar sua frase. Você pode participar com quantas frases quiser, desde que cada uma use um cupom diferente.

Crie uma frase utilizando o espaço abaixo (máximo 3 linhas) usando as palavras Game Station Magazine:

Nome: Idade:

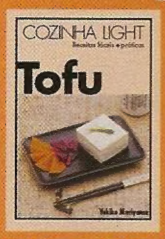
Endereço: Cidade: Estado:

Cep: telefone: e-mail:

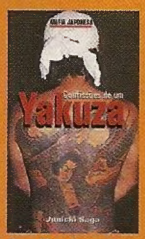
GAMESTATION

VIAJE PARA O JAPÃO
SEM SAIR DO BRASIL
Com os livros da JBC

Lançamentos

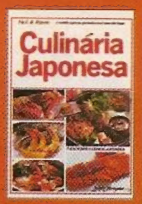


Cozinha Light Tofu
O passo-a-passo para preparar receitas à base de Tofu, com o número de calorias de cada prato.
Yukiko Moriyama.

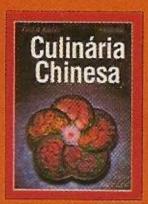


Confissões de um Yakuza
Um integrante revela como é a máfia japonesa por dentro.
Junichi Saga.

Culinária

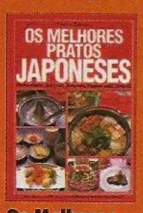


Culinaria Japonesa para brasileiros
86 receitas com o passo-a-passo para preparar pratos japoneses.
Yukiko Moriyama.

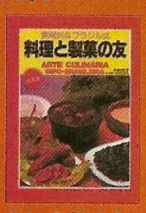


Culinária Chinesa para brasileiros
O passo-a-passo de 60 receitas da culinária chinesa.
Judy Lew.

Livro de Culinária Sushi
A arte de preparar sushi, com o passo-a-passo de cada receita.
Yukiko Moriyama.



Os Melhores Pratos Japoneses
Os pratos mais apreciados da gastronomia japonesa com o passo-a-passo da preparação.
Yukiko Moriyama.



Arte Culinária Nipo-Brasileira
Receitas culinárias dos dois países escritas em português e japonês.
Hatsue Sato.

Cultura Japonesa

Quiromancia Oriental
O que é preciso saber para fazer a leitura das mãos.
Hashiro Asano.

A Arte de Embrulhar Presentes
Idéias criativas para preparar pacotes impressionantes.
Yoshico Hasé.

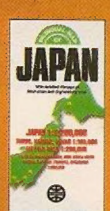
Sonhos que De Cá Segui
Romance sobre a aventura de um brasileiro que vai tentar a sorte no Japão.
Silvio Sam.

Divirta-se com Origami
Aprenda a fazer as tradicionais dobraduras japonesas. Grátis* kit especial de papel.
Reiko Asou.

Ikebana
Aprenda a preparar os arranjos florais japoneses.
Reiko Takenaka.

Guias e Mapas

Road Atlas
Um completo guia rodoviário com todas as estradas do Japão.



Japan Map
Mapa de todo o território japonês, com legendas em inglês e japonês. No verso, mapas das principais cidades japonesas e seus pontos turísticos.

Dicionários / Língua Japonesa

Dicionario Japonês / Português
9 mil verbetes japoneses traduzidos para o português.
Noemia Hinata.

Dicionario Português / Japonês
16 mil verbetes em português traduzidos para o japonês.
Noemia Hinata / Shigueru Sakane.

Dicionario Japonês-Português
10 mil expressões e vocábulos em alfabeto romano.

Entendendo, Exercitando e Falando Japonês
Guia para conversação com as expressões básicas.
Susumu Nagara / Yaeko Nakanishi.

Aprenda um Kanji por dia
Os caracteres fundamentais para ler e escrever o japonês.
Shuichi Watanabe / Katsutoshi Satô.

SOS Guia Médico de Emergência
Saiba como dizer os nomes e os sintomas das doenças em japonês.
Hiromi Tomita / Kaori Inoue.

Converse em Japonês
Um guia com expressões básicas para conversação em japonês.
Katsutoshi Satô.

J.B. Communication do Brasil
Televendas: (0xx11) 571-8316

GAMESTATION magazine

É uma publicação em parceria entre:

JBC

PROGAMES

DIRETOR PRESIDENTE
Masakazu Shoji

JBC DO BRASIL

Diretor Editorial
Júlio Moreno

Diretora de Arte
Ana Lucas

Diretora Administrativa
Luzia Tsuki Shoji

Gerente de produto
Lúcio Flávio Baute

Gerente de Publicidade
Evandro de Lima

Redação
Claudia Varella (edição) e Jefferson Koiti Ono (diagramação)

Executivas de Contas
Patrícia Regner e Angelina Aoki

Contatos Publicitários
Douglas Eiji Matsunaga, Lucia Kobayashi e Norie Kuga

Marketing
Marina Akiko Shoji

Coordenadora de Produção
Eliana Aragão Francisco

JBC DO JAPÃO

Diretora de Publicidade
Celia Taeko Shoji

Diretor Comercial
Nelson Toyomura

Diretor de Criação
Silvio Vieira

Gerente de Marketing
Kunio Kawarai

Representantes Comerciais
Humberto Kashiwagi, Marcos Nakahara e Wagner K. Cabral

DIRETOR PRESIDENTE
Francisco Motta

HINOMARU C. I. LTDA

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Direção Comercial
Tarcísio Motta

Gerente Comercial
Celso Gagliardo Gonçalves

Coordenação Editorial
Gilsomar P. do Livramento

Redação
Eric Araki
Gilsomar P. do Livramento
Fábio Santana de Souza

Diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Leonardo Emerson de Souza
Marcelo M. Mizuno

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet
Rodrigo Vieira Ambar

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Eliane Gomes Cardoso

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Homero Letonai
José Donizete de Paula
Rodrigo F. Oliveira

JBC do Brasil: R. Calixto da Mota, 72, V. Mariana, São Paulo, SP, Brasil. Cep: 04117-100
Tel. 0xx11. 575-6286, Fax. 0xx11. 549-0319
JBC do Japão: T113-0021, Tokyo-to, Bunkyo-ku, Honkomagome 5-67-9-103, tel. 03.5685-3519, Fax. 03-5685-5781

PROGAMES: R. Pio XI, 230, Lapa, São Paulo, SP, Brasil.
Cep: 05060-000
Tel. 0xx11. 3641-0444 ou 0xx11. 3641-0448
Site: www.progames.com.br

DISTRIBUIÇÃO NO BRASIL : Dinap
DISTRIBUIÇÃO NO JAPAO : JBC
IMPRESSÃO: Plural Editora e Gráfica

editorial

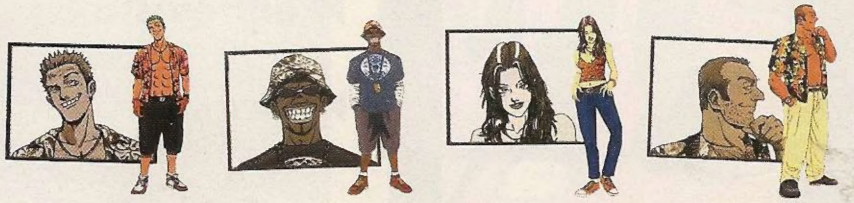
O mercado dos games entra numa nova fase. Com o lançamento do PlayStation2, da Sony, todas as outras empresas que trabalham no setor precisarão repensar tudo o que fizeram até agora – se quiserem continuar existindo. Uma prova disso é que a Nintendo já está desenvolvendo o Dolphin e até a Microsoft entra na história com o X-Box. A mesma agitação deve acontecer no mercado editorial. Afinal, novos tempos exigem revistas mais dinâmicas, que não se limitem a apenas mostrar e avaliar os games que chegam às prateleiras. É muito fácil conseguir informações sobre os games, suas produtoras e influências, mas... Seria só isso?

O vasto mundo dos games estaria limitado apenas a estas notícias? Nenhuma publicação contava quem são as pessoas que estão por trás dos megasucessos, como os efeitos gráficos foram desenvolvidos, qual a concepção original de um enredo. Por sabermos que não somos os únicos fãs de games a ter estas inquietações e também por sentir que continuaríamos para sempre fadados a ficar sem estas respostas por falta de ousadia das publicações nacionais, decidimos apostar num projeto inédito no Brasil.

Acaba de nascer, já dentro da era do PlaysStation 2, a revista Game Station Magazine, que surge exatamente para suprir as expectativas de quem tem necessidade de mais conteúdo. Para completar o pacote, o design gráfico" menos poluído" valoriza a beleza das páginas e explora a impressionante qualidade das imagens dos jogos criados pelos grandes mestres da ilustração. Isso só é possível graças à parceria entre duas empresas com experiência no ramo. De um lado a Progames, especializada em videogames há mais de 8 anos, com uma ampla rede de lojas e larga experiência na publicação de revistas do gênero. Do outro a J. B. Communication do Brasil, que edita a revista Made in Japan e mantém uma redação com mais de 20 jornalistas brasileiros em Tóquio, garantindo o rápido acesso aos mais novos lançamentos e entrevistas exclusivas.

Já nesta primeira edição dá para se ter uma idéia do que virá todo mês. Além de uma grande reportagem como matéria de capa, você poderá se divertir com um preview dos games que estão sendo produzidos, conhecer os lançamentos, ver a avaliação dos melhores jogos, saber tudo o que rola sobre jogos na internet, descobrir os bastidores do universo dos games, ler entrevistas sensacionais, saber como está o anime no Japão... Bem, pode apertar o start e se preparar para a Game Station Magazine, a revista dos novos tempos.

Os Editores



GAMESTATION magazine

ANO I - NÚMERO 1

Sumário

Previews

Conheça os games que ainda estão sendo produzidos

Tenchu 2 10
Final Fantasy IX 12
Starlancer 13
Urban Chaos 13

CAPA

Saiba tudo sobre o PlayStation2 e as novas plataformas que competirão com ele nos próximos anos **12**

leitor
O seu espaço na revista 08

entrevista
Hironobu Sakaguchi 52

dicas
Tomb Raider - The Last Revelation 60

internet
Sites de games 62

anime
Dragon Ball Z 64

periféricos
Placas aceleradoras 66

36

Lançamentos

Os destaques do mês com os comentários e as opiniões da nossa redação

Bio Hazard Code: Veronica 38
Tony Hawk's Pro Skater 40
Syphon Filter 2 42
Pokémon Stadium 44
Dead or Alive 2 46
Crazy Taxi 48
Fear Effect 50

Avaliações

Nossa equipe analisa com exclusividade os melhores games à venda no mercado

Sega GT 54
Resident Evil 3 55
Vagrant Story 56
Evolva 58
Pandora's Box 59

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

Bio Hazard Code: Veronica 38
Crazy Taxi 48
Dead or Alive 2 46
Driving E. Type S 22
Eternal Ring 21
Evergrace 20
Evolva 58
Exterminator 21
Fantavision 23
Fear Effect 50
Final Fantasy IX 12
Gekikuukan 22
Gran Turismo 2000 20
Jikkyou World Soccer 20
Kessen 22
Pandora's Box 59
Pokémon Stadium 44
Resident Evil 3 55
Ridge Racer V 18
Sega GT 54
Snowboard Supercross 23
Starlancer 13
Stepping Selection 21
Street Fighter EX 3 19
Sylpheed 23
Syphon Filter 2 42
Tekken Tag Tournament 16
Tenchu 2 10
Tomb Raider - The Last Revelation 56
Tony Hawk's Pro Skater 40
Urban Chaos 13
Vagrant Story 56

leitor

NOSSO ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA:
GAME STATION MAGAZINE
Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000
E-mail: gamestation@jbc.progames.com.br

ESCREVA SUA CARTA, ENVIE SEU DESENHO, DÊ SUA OPINIÃO

DÊ SUA OPINIÃO SOBRE A GAME STATION

Este espaço é dedicado a você, leitor da **Game Station Magazine**, para que possamos ter uma maior interação. Aqui, você terá a oportunidade de tirar, com a ajuda de nossa equipe especializada, todas as suas dúvidas sobre games, animes ou periféricos. Mas não pense que é apenas isso. Você também poderá enviar seus desenhos, divulgar seus clubes e deixar registradas suas críticas, sugestões e elogios. Pode ainda pedir para que seus jogos favoritos sejam divulgados e até sugerir entrevista com os grandes nomes do mundo dos games, algo possível somente nas páginas desta revista lançada na era do PlayStation 2. E o melhor de tudo é que, aqui, você ganha por participar! Os autores dos três melhores desenhos, sugestões, dicas ou críticas terão seus nomes divulgados na edição seguinte da **Game Station Magazine** e ainda ganharão dez exemplares da revista para guardar de recordação ou distribuir a amigos e parentes. Isso tudo para mostrar o quanto você é importante para nós! E então, o que você está esperando? Escreva agora mesmo para nós sobre o que achou da **Game Station Magazine.** Mande seus desenhos. Seu nome pode estar já na próxima edição!

Dúvidas
Entrevistas
Sugestões
Clubes
Críticas
Desenhos
Animes
Games
Internet

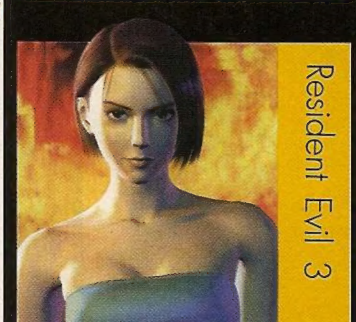
Envie seu desenho

AS IMAGENS DO MÊS

Dead or Alive 2

Tomb Raider IV

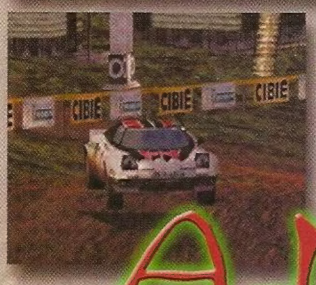
Resident Evil 3



Syphon Filter 2

Fear Effect

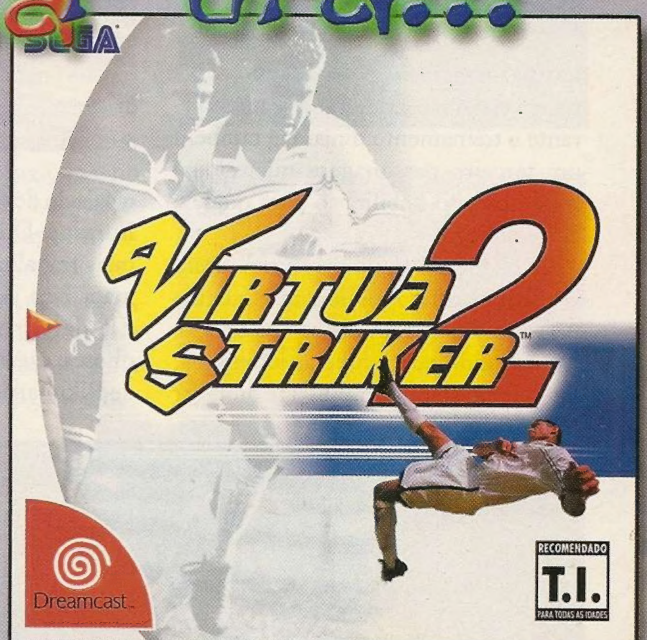
- 16 pistas desafiadoras, sendo que 12 delas são exclusivas para o Dreamcast (a versão arcade tem apenas 4 pistas).
- 19 carros diferentes, sendo que 11 deles são exclusivos para o Dreamcast. Cada um com uma característica diferente.
- 4 modos de jogo: Arcade, Tomada de Tempo (Time Attack), Versus e Campeonato de 10 anos.
- A tela dividida permite que dois jogadores se enfrentem simultaneamente em disputadas corridas.
- Personalize seu carro: mexa na suspensão, nos pneus, na direção, tudo para adaptar seu carro às variadas condições das pistas e do clima.



Adrenalina Pura!!!

O estrondoso sucesso dos arcades chega com tudo ao Dreamcast!
Mate no peito, arranque pela ponta e mostre para a torcida o craque que existe dentro de você!

- Animação e gráficos incríveis: a velocidade e a técnica dos jogadores simulada com perfeição.
- Ambiente 3D inovador e sofisticado.
- Sistema de seleção de jogo inédito.
- Sinta-se no próprio estádio: efeitos sonoros e gritos da torcida que só os 64 canais de áudio do Dreamcast poderiam reproduzir.
- Cada time tem seus próprios e exclusivos atributos.



TEC TOY

www.dreamcast.com.br

SEGA

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

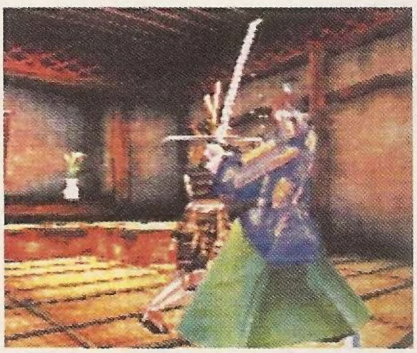
Os andarilhos noturnos retornam, cinco anos mais jovens, para mais uma sangrenta batalha ninja

Adventure
Activision
CD

PROMETIDO PARA MAIO DE 2000

Tenchu está de volta para mais derramamento de sangue ninja. Tenchu 2: Stealth Assassins é, na verdade, uma pré-seqüência passada cinco anos antes dos eventos que aparecem no primeiro jogo para PlayStation.

Rikimaru e Ayame reaparecem como os principais personagens. Mas nesta versão são ainda adolescentes durante o treinamento ninja. Há também um terceiro personagem misterioso, mas é preciso habilitá-lo para que ele entre no jogo.



A história é muito profunda dessa vez: Rikimaru e Ayame têm a sanguinária missão de eliminar os traidores de Lord Gohda para recuperar sua espada, intervir em ataques inimigos e proteger o palácio de seu mestre. No enredo, The Burning Down decide que não quer mais trabalhar para seus senhores e os mata. Isso, no entanto, não é suficiente. Ele deve matar também todos os senhores, mesmo aqueles que são do clã de Rikimaru e Ayame. Os heróis, claro, não aceitam passivamente e acabam no meio de um conflito sangrento entre dois clãs. Na maioria das vezes, seus inimigos serão humanos, sem muito dos "monstros cult" que popularizaram o primeiro jogo.

Ayame pertence ao mesmo clã de Rikimaru e é

OS FMVs

O primeiro Tenchu tinha apenas duas seqüências de FMV – a primeira no começo e a outra no final. Além disso, a animação não era muito tradicional. No Tenchu 2 foram adicionadas seqüências diurnas (antes eram apenas noturnas) e muito mais cenas em tempo real.

As cenas pré-renderizadas estão ótimas, bem melhores que os Full Motion Videos vistos no jogo anterior

Alguns dos novos inimigos usam máscara de corvo e são mais difíceis de matar. Então tome cuidado! A linha do horizonte foi bem estendida, permitindo que se visualize tudo a uma distância bem maior do que no primeiro jogo

mais rápida com a espada do que ele! Há muitos novos tipos de inimigos (bem mais inteligentes, aliás, e que podem chegar a surpreendê-lo ou até mesmo emboscá-lo). E, dessa vez, o foco está em outro ninja, de aparência sobrenatural.

Dependendo de qual personagem você jogar, conseguirá ver diferentes partes de toda a cena. No total, há cerca de 2 horas de cenas em CG e cenas da história do jogo. Numa dessas novas cenas é possível ver como Rikimaru conseguiu aquela cicatriz no olho. Tenchu 2 tem 32 estágios, bem maiores que os da versão anterior. E todos estão distribuídos entre os personagens (incluindo o terceiro secreto). Além disso, há muito mais interação com os objetos.

Os ambientes estão mais interessantes agora, com uma mistura estranha de áreas com boa roupagem e outras áreas abertas pelos campos. Os cenários possuem belos efeitos, deixando o ambiente ainda mais cativante e real. Um exemplo é o sangue derramado em batalhas que, misturado com água, espalha-se pelo chão ao redor do corpo. Todos os movimentos do primeiro jogo estão de volta, com mais algumas novas técnicas.

Outro ponto interessante é que se pode ver muito mais longe, já que a linha do horizonte se estendeu bastante. A seqüência tem iluminação melhorada e design bem mais limpo.

As novas habilidades ninja dão a cada personagem cerca de 6 ou 7 Stealth Kills. Você pode mergulhar e respirar através de um canudo de bambu, pode empurrar objetos (como grandes pedras para descobrir portas escondidas ou armadilhas) ou ainda pode puxar corpos para longe e até jogá-los no rio. E, é claro, haverá também várias armas (flechas em chamas, nuvens de gases tóxicos e uma Blowngun) e novos itens ninja. Os projetistas esperam incorporar uma parede de alpinismo também. Ainda em desenvolvimento, Tenchu 2 tem tudo para ser um jogo realmente interessante.

STEALTH KILLS

Há uma novidade no menu de habilidades de Tenchu 2: são os Stealth Kills. Em cada personagem ninja, foram adicionadas de 6 a 7 Stealth Kills, que possibilitam a ele um ataque camuflado ao inimigo.

Aqui está uma clássica Stealth Kills. Ayame está à espreita e, então, ataca com sua afiada e mortal lâmina

QUEM É QUEM

Rikimaru e Ayame, os personagens do primeiro jogo, estão de volta. Só que agora acompanhados de um terceiro personagem misterioso, que pode ser liberado no decorrer da partida. Dependendo de qual personagem você jogar, verá diferentes partes da história. Confira o elenco principal.

RIKIMARU
Está cinco anos mais novo do que no primeiro jogo. Ainda não tem sua marca registrada: uma cicatriz no olho

KAGAMI
Líder do Burning Down, que matou seus mestres, ataca outros clãs de ninjas rivais

AYAME
É ainda mais rápida do que os outros dois personagens. Ayame e Rikimaru pertencem ao mesmo clã ninja que está sob ataque

NINJAS FURTIVOS

Se existe uma característica principal para se definir os ninjas é capacidade deles andarem sem serem vistos. Podem entrar na sua casa, beber toda sua soda, assistir a sua TV e dormir na sua cama. E você nunca imaginaria que eles estiveram lá!

Esconda suas trilhas

Deixar corpos que foram eliminados no meio do caminho demonstra que você passou por lá. Essa nova particularidade do game pode complicar a vida do jogador. Um bom esquema para se livrar deles sem nenhum tipo de prejuízo é jogá-los no rio.

AS NOVAS ARMAS

O que um ninja pode fazer sem seus maravilhosos (e mortais) brinquedos? Todos seus favoritos do primeiro jogo, além de outros, estão de volta. Veja a seleção:

Blowgun: Uma ótima arma, 100% fatal. Você acerta uma vez, eles morrem. É fácil. Só não esqueça de carregá-la.

"Leaves and Disappearance": Esse pode não ser o nome final, mas o resultado é o mesmo: você é teleportado diretamente para trás do inimigo mais próximo.

Poison Cloud: Lance-o e fuja imediatamente para as montanhas. Qualquer um que respirar esse gás letal morre.

Flaming Arrow: Agora você tem algo do inventário que pode fazer um ninja mau explodir!

FINAL FANTASY IX

A fantasia não termina e ainda melhora a cada edição!

Nenhum outro jogo foi assunto de tanta especulação. Meses antes de Final Fantasy IX ser anunciado pela Square, os fãs já especulavam o que queriam ver nesta seqüência do game.

Final Fantasy IX marca um retorno controverso em ambientes medievais, com gráficos no estilo desenho animado, semelhantes ao início da série. Os Black Mages de chapéus pontudos voltaram, assim como os dragões, as caravelas voadoras movidas a hélices e os cristais. A última edição da revista japonesa Shonen Jump! trouxe as primeiras imagens oficiais (artworks dos personagens, apenas os modelos renderizados, e não os artworks de Yoshitaka Amano) de Final Fantasy IX. Pouco se sabe, porém, sobre os detalhes do enredo e sistema de jogo.

Três personagens foram oficialmente apresentados: Zitan (e não Zotan como havia sido divulgado anteriormente), Vivi (talvez Bibi) e Steiner.

O herói Zitan, de 16 anos, é membro de uma sociedade de bandidos. Com uma calda felina, é popular com as garotas e tem uma personalidade brilhante. Já Vivi é um Black Mage, de 9 anos, com pouca força de vontade e uma tendência a sempre se perder. Steiner, o último dos três personagens revelados, é um cavaleiro real de 33 anos de idade cabeça dura e que serve a uma princesa.

Um ambiente medieval, porém, não resulta necessariamente em um jogo primitivo. Você verá muitas cenas em CG de última geração e efeitos especiais excepcionais. As cenas de batalhas continuarão acompanhadas do mostrador de status transparente de Final Fantasy VIII e também do atributo MP (Magic Points). Nos moldes dos primeiros Final Fantasy, o tamanho do grupo de combate foi aumentado de 3 para 4. Elementos inéditos na série, as caixas de diálogo são, na verdade, balões de fala, com seta apontando para o personagem que está falando. Apesar de os principais detalhes ainda serem segredos guardados a sete chaves pela Square, o que importa é que Final Fantasy IX já é real, com personagens medievais SD (Super Deformados).

STARLANCER INOVANDO O COMBATE ESPACIAL

Os criadores de Wing Commander estão fazendo um simulador de combate para vencer Freespace 2. Em Starlancer, você fará parte do 45º Esquadrão Voluntário que luta pela união de nosso sistema solar, formado por nove planetas. Os russos são os vilões (Coalition) e as nações restantes (Alliance) estão contra eles. As batalhas são desafiadoras, com um visual realista, e as naves têm tecnologia de guerra. Nas batalhas que usam armas de fogo, a jogabilidade depende do jogador, pois o número de mísseis que a nave deve carregar é pequeno. Ao vencer as batalhas, ganha-se naves e armamentos novos. O poder de ataque dos diferentes tipos de naves é percebido pelas diversas tecnologias empregadas, como por exemplo os torpedos, que são ineficientes num ataque direto. As armas "anti-luta" das naves maiores são compostas principalmente de artilharia rápida e torres pequenas.

URBAN CHAOS O CAOS DA CIDADE

A excelente versão de Urban Chaos para PC está saindo agora para Playstation. O enredo fala do caos das grandes cidades, da violência e da marginalidade.

Union City está dominada por um bando de vândalos que praticam todos os tipos de violência, além de cultos estranhos. É o bando Wildcats. E os moradores da cidade procuram se proteger. Você joga representando a policial recém-formada D'Arci Stern, que luta, sozinha, para combater estes vândalos, já que seus companheiros de corporação estão apáticos e desacreditados.

Ao todo são 30 missões, nas quais você entra em confronto direto com os bandidos. Há perseguições de ladrões de carros em alta velocidade, captura de bandidos em plena rua e confronto corpo-a-corpo. Tem boa sonoridade, as imagens são agradáveis e tem boa jogabilidade.

PLAYSTATION 2

O CONSOLE QUE CHEGOU PARA REVOLUCIONAR O MUNDO DOS GAMES

O PS2 só foi lançado oficialmente no Japão. Mesmo assim, o leitor da Game Station pode saber tudo sobre o jogo, ver testes exclusivos dos games e ainda ganhar um aparelho de presente

Mesmo tendo sido lançado apenas no Japão, o PlayStation 2 já foi testado pela equipe da Game Station Magazine. A revista conta todos os detalhes do console, seus recursos, quais as novidades do aparelho e ainda apresenta nada menos do que quinze jogos – sendo que três deles foram testados: o Tekken Tag Tournament, o Ridge Racer V e o Street Fighter EX 3. Lançado no Japão em março, o PlayStation 2 superou todas as expectativas de vendas. Foram quase 1 milhão de aparelhos nos primeiros três dias. Isso porque ele é muito mais do que apenas um console para rodar um game. Ele roda filmes em DVD, CDs de música e futuramente estará interagindo com a internet. É tão poderoso que algumas peças podem, até, ter uso militar para guiar mísseis. Como presente ao leitor pela edição de estréia, Game Station Magazine preparou um especial de 22 páginas que conta tudo sobre o aparelho.

徳川四天王・井伊直政

SONY
PlayStation2

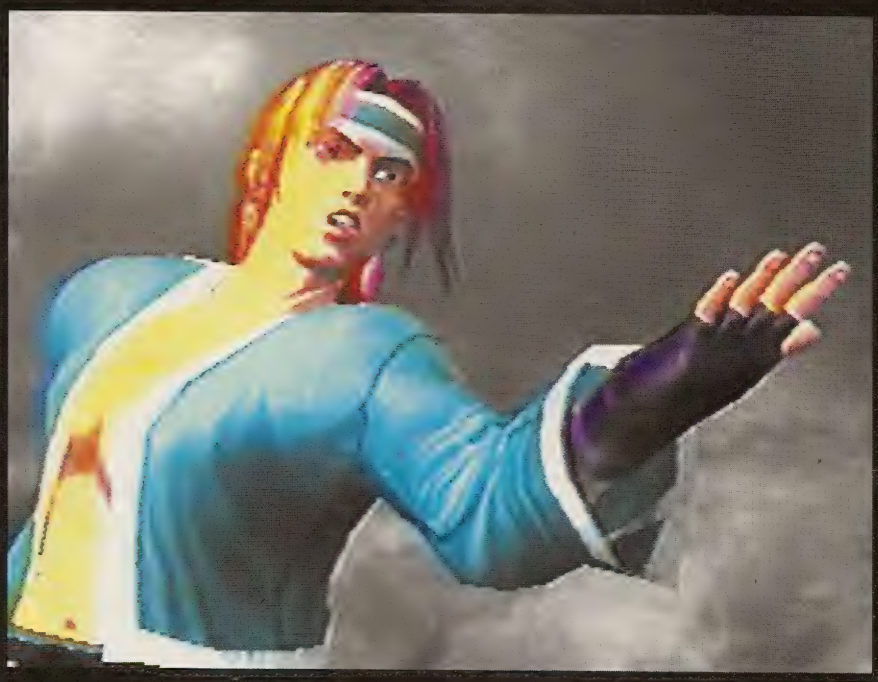
SONY

PLAYSTATION 2

Nossa equipe testou três versões criadas especialmente para o PS2. Veja, nas próximas páginas, uma avaliação completa de Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V e Street Fighter EX3

TEKKEN TAG

Cenários ousados, personagens fortes e muitos golpes



O game abusa dos efeitos especiais conseguindo detalhes como a luz do sol mudando a textura do chão

Na correria para o lançamento do PlayStation 2, muitas softhouses foram convidadas (quase intimadas) a desenvolver grandes sucessos especialmente para o PS2. O Tekken Tag Tournament foi um dos escolhidos para a nova plataforma. O resultado é um jogo impressionante, com gráficos estonteantes e cenários extremamente bem trabalhados e supermovimentados. Apesar de ser um game sensacional, pela pressa para chegar ao mercado junto com a estréia do console, o TTT não explora todas as possibilidades que o PS2 tem para oferecer.

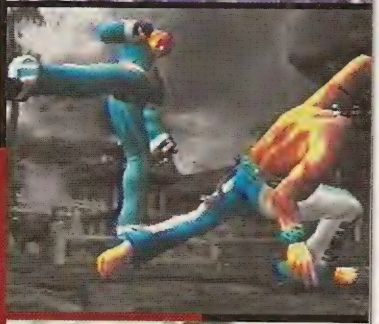
O jogo conta com duas aberturas: uma exclusiva para o PlayStation2 e outra para o arcade. Em ambas há um show de movimentos e expressões. É possível ver bons investimentos de detalhes nos personagens e cenários. As texturas foram trabalhadas perfeitamente, resultando em boa proporção e firmeza. Assim como em Soul Calibur para o Dreamcast, em alguns personagens dá para se ver detalhes como a contração muscular e até mesmo a separação dos dedos.

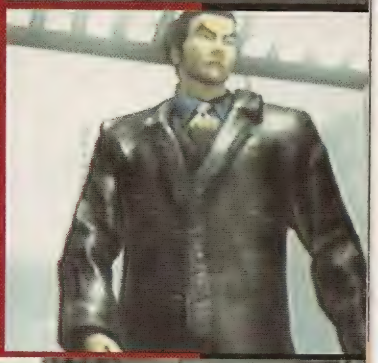
Contando com todos os personagens da série, TTT não apresenta slowdown algum, mantendo-se a 60 fps constantes, sem loadings demorados.

Em um verdadeiro show de expressividade, mostrado durante os replays e lutas, a Namco foi ousada ao reaproveitar cenários da versão arcade e juntar a outros criados especialmente para esta versão. Alguns cenários chegam a mudar – como o da praia, com direito à presença de capoeristas assistindo à luta. Nos combates, você se sentirá um verdadeiro lutador com direito a torcidas e curiosos em volta.

O game abusa de efeitos especiais, que mostram cenas extraordinárias, como o reflexo da luz do sol vindo por trás de

TOURNAMENT





Visão completa das lutas: em Tekken Tag Tournament, os golpes são focalizados tanto por quem desfere como por quem os recebe

uma montanha, o arco-íris formado pela cachoeira e a luz do fogo das tochas diversificando a textura do chão.

Um zoom rápido da câmera focaliza os golpes por uma visão diagonal-frontal de quem executa ou de quem os recebe. Há uma variedade enorme de estilos de luta, como Muay Thai de Bruce Irvin ou o Kung Fu chinês de Lei Wulong. E, como é típico desta softhouse, as músicas seguem o padrão simples, tendo maior destaque a da batalha final.

Suave e precisa, a jogabilidade é excelente ao permitir fácil uso de comandos da gama de golpes dos personagens.

O sistema Tag pode ser feito a qualquer momento, possibilitando combinações com personagens de afinidade mútua. Na tela de seleção você conta com 36 personagens (20 normais e 16 secretos). Alguns boxes ocultam uma segunda "personalidade" do personagem: basta, por exemplo, comprar Devil Kazuya e Angel. Para habilitar os personagens secretos, termine o jogo com diferentes personagens normais.

Nem todos os finais, com exceção do da personagem Unknown, são em CG. Ao terminar, muitas vezes, opções extras são habilitadas, como o Tekken Pair Play Mode (você e um amigo formam dupla controlando um personagem), o Tekken Bowl Mode (mostra um pouco sobre os personagens) e Tekken Gallery Mode (que registra seqüências de golpes).

RIDGE RACER V

A corrida ficou mais emocionante no PS2

Desde o primeiro jogo lançado para arcade e adaptado para PlayStation, muito foi sendo adicionado até se chegar ao sensacional Ridge Racer V. No PS2, o game apresenta uma grande evolução. Agora, com a nova máquina da Sony, o jogo da série de corridas da Namco mostra tudo o que o console pode fazer em um game deste tipo, rodando em tempo real e com alta resolução.

O jogo é similar a RRType-4, tendo algumas pistas melhoradas. Ridge City, a cidade onde ocorrem as corridas, é mais explorada, levando o jogador a viver dentro de um clima mais real da disputa. Você dirige por sete trajetos na mesma pista (existem estradas bloqueadas que são acessadas para formar outra trajetória). Cada trajeto apresenta diferentes dificuldades e um visual deslumbrante, preenchendo o ambiente com os mais variados detalhes como árvores, casas, praias e paredes de pedra. Há, no entanto, alguns trajetos em que as paisagens ficaram "limpas".

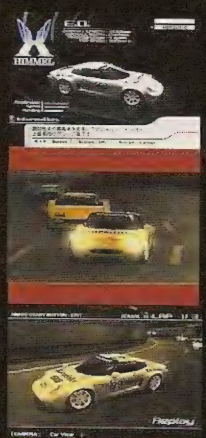
O design dos carros é soberbo e enriquecido com detalhes visuais. Conforme o veículo escolhido, a dificuldade aumenta, exigindo maior desempenho e precisão. Durante os replays, você pode mexer a câmera usando botões para rotacionar ao redor do carro e variar os ângulos e distâncias, dando muito mais ação e visão cinematográfica como em uma perseguição.

Todo o conceito visual do game ganhou mais interatividade, com efeitos de luz e demais recursos do gênero. Os efeitos de luz agem de várias maneiras e em diferentes pontos dos veículos. Com isso, os reflexos usados nos carros tendem a baixar ou aumentar a luminosidade de maneira super realista em função do ambiente e do local.

O modo para dois jogadores roda na mesma velocidade que o para apenas um jogador, apresentando pequenos e quase imperceptíveis slowdowns. A jogabilidade em RRV é centrada no modo GrandPrix, no qual você pode correr por quatro diferentes eventos e conseguir carros adicionais, troféus e motores mais potentes para suas máquinas. O modo básico do GrandPrix permite pegar qualquer um dos carros de nível básico. Progredindo com estes carros, você ganha uma nova versão do veículo, mais bonito e atualizado. Além disso tudo, é possível ainda competir contra uma super máquina desenvolvida pela produtora que você está representando. O melhor é que se você conseguir ganhar da super máquina ela será sua.

Jogando com diferentes veículos, outros novos carros vão sendo habilitados. Cada um apresenta sua própria forma de controle, que varia de veículos pesados a leves.

As derrapadas ainda são a melhor alternativa para se ter um autocontrole nas curvas e conseguir o máximo de desempenho de qualquer máquina. Carros mais leves fazem curvas com facilidade, enquanto os mais pesados recuperam-se muito rapidamente de derrapadas – os melhores controles para isso são: Dual Shock 2, Negcon e Jogcon. Os efeitos sonoros surpreendem. Dá para se ouvir pneus derrapando e o barulho dos motores.



Derrapadas continuam sendo a melhor opção para se conseguir boas manobras nas curvas

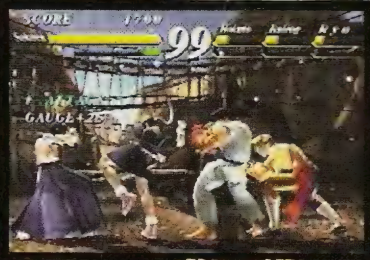
Reiko Nagase, a antiga garota propaganda, foi muito bem substituída pela sensual Ai

STREET FIGHTER EX 3

Além de sair vitorioso na luta pode-se ainda ganhar medalhas

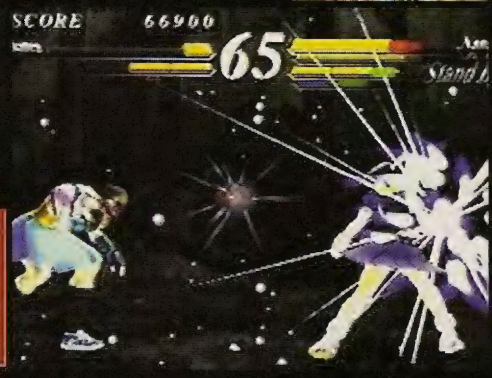
Na abertura, Ken e Ryu medem forças perto da cachoeira

Sempre inovando e atualizando na série Street Fighter, a Akira reúne em Street Fighter EX3 tudo o que já foi visto nos dois títulos anteriores e ainda adiciona uma série de detalhes que resulta num avanço impressionante. O estilo da softhouse aparece claramente nos personagens de visual simples. Mas, nesta versão para o PS2, eles passaram por uma remodelação e estão com as expressões sensivelmente melhoradas, bem mais definidas. Em algumas animações foram acrescentadas cores vivas e um visual mais bonito, apesar de ter sido mantida a simplicidade gráfica.



Outras áreas do jogo foram expandidas. O destaque fica para o Character Edit Mode, no qual você modela o personagem Ace (um lutador sem golpes especiais). Ele é usado para completar o Trial, opção onde estão as tarefas necessárias para se ganhar Exp. Points para poder assim "comprar" os golpes na opção Purchase e editá-los. Ainda há o Original Mode (além do clássico um contra um, há diferentes batalhas entre um personagem contra três juntos, dois contra um e dois contra dois), o Arena Mode, no qual você pode escolher de um a cinco personagens e definir qual o estilo a ser usado; o Training Mode e o Options Mode. A diversão maior é jogar em diferentes modos de batalha, algumas até desonestas.

A velocidade do jogo cai quando muitos personagens estão na tela durante as batalhas grupais. Por outro lado, é possível, após finalizar as batalhas, recrutar o derrotado para o time. Outra contribuição na variedade é a possibilidade de escolher o desafio seguinte, entre duas duplas ou trios desafiantes, quebrando a regra de sempre desafiar o mesmo lutador. Jogando no estilo/modo Tag, é possível que dois jogadores ajam em conjunto (cada um controlando um personagem), tendo de revezar nas lutas. A troca de personagem só pode ser feita quando a barra Stand By se encher e ficar piscando.



O cenário foi o que mais mudou e as cenas de fundo ganharam dimensões separadas

São 16 personagens selecionáveis, entre eles as duas versões de Ace, marcadas como Left e Right, junto com outros dez secretos (Sagat, Vega, Garuda, Shadow, Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun e Vulcano Rosso), todos acessíveis após terminar o jogo no Original Mode algumas vezes e sem continues.

O seu desempenho é avaliado e com ele você pode ganhar medalhas de bronze, prata, ouro e platina. Se conseguir dez medalhas, novas opções, como a Vega II, surgem. As músicas variam bastante de ritmo e não ficam como "som ambiente", mudando conforme a ação na tela. Os efeitos sonoros (barulho de pancadas, gritos e magias) possuem ótima qualidade.

O cenário foi o que mais mudou no jogo e as cenas de fundo ganharam dimensões separadas. Se o lutador receber um golpe mais forte é mandado para fora da tela e a câmera mostra um ângulo dramático do inimigo indo atrás de você, ou vice-versa. Infelizmente, a água não se mexe em alguns cenários. – mas ela não deixa de embelezar os cenários.

Mesclando os conceitos de ótima jogabilidade e lutas em grupos, o único ponto a desabonar um pouco o jogo são os loadings que demoram um pouco – um detalhe que é facilmente superado pela diversão que o game proporciona.

PLAYSTATION 2

Veja, nas próximas quatro páginas, mais doze games do PS2

EVERGRACE RPG/ADVENTURE

Desenvolvido pela From Software, o Evergrace utilizou muito bem a nova plataforma. O cenário aproveita muito dos recursos gráficos oferecidos no PlayStation 2 – inclusive mostrando um bom jogo de luz e sombra que dá mais realismo à ação. Todo ambientado em cenários pouco habitados, luta-se contra monstros para destruí-los e conseguir colher informações. As magias são um ponto muito interessante do jogo, pois seus efeitos são bem trabalhados. O jogo é direto: basta apertar um botão para atingir o inimigo. O melhor é que, num único game, mistura-se um RPG de ação a um jogo de aventura.

GRAN TURISMO 2000 CORRIDA

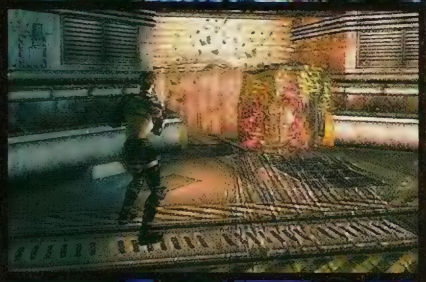
O tradicional game da Sony passou por reformulações para o PS2 e o resultado não poderia ter sido melhor. Rodado em 60 fps, Grand Turismo 2000 propicia uma ótima sensação de velocidade. As pistas receberam um bom acabamento gráfico conseguindo efeitos bem realistas, como o do sol se pondo no horizonte e, de repente, reaparecendo por detrás dos prédios,. Outro momento realista é o mormaço saindo da pista. Apenas os carros destoam, parecendo um pouco artificiais. O destaque do game, porém, fica por conta da excelente jogabilidade.

JIKKYOU WORLD SOCCER ESPORTE

A Konami, que já tem tradição em desenvolver games de futebol, traz agora este título para o PlayStation 2. O jogo recebeu um trabalho gráfico muito bom para uma partida de futebol. A animação e a velocidade do game são surpreendentes. Embora os jogadores sejam aparentemente pequenos por causa do tamanho do campo, o nível de detalhes na elaboração dos atletas é impressionante. A inteligência artificial é boa, o que vem só comprovar uma tradição desta softhouse. Como o controle é ótimo, tem-se a impressão de realmente estar com a bola nos pés. Com certeza será um dos melhores jogos de futebol para o PS2.

EXTERMINATOR

AÇÃO



Exterminator é um jogo de ação desenvolvido pela Sony com cenas de suspense e medo. Sua missão é sobreviver ao ataque de um grupo de criaturas mutantes que estão escondidas no jogo e dispostas a atacá-lo por todos os lados. O personagem principal vaga pelo cenário durante o jogo, sempre tentando se livrar dos inimigos com suas armas futuristas. O objetivo do game é escapar do ataque das criaturas mutantes, o que mantém o jogador em estado de permanente suspense. Os efeitos visuais são interessantes, com bastante aproveitamento dos recursos do PlayStation 2. Exterminator lembra um pouco o clássico Parasite Eve e promete se consolidar como uma excelente opção para quem gosta do estilo Survival Horror.

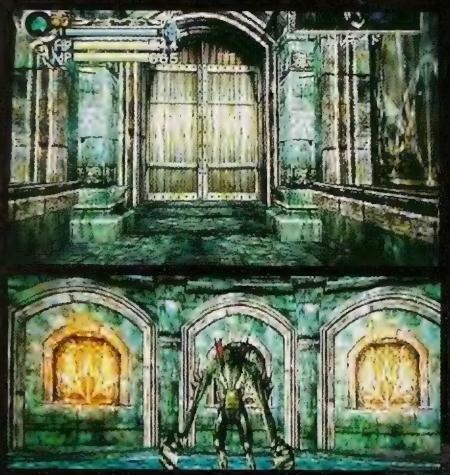
STEPPING SELECTION

DANÇA

Ao colocar o jogador para se exercitar fisicamente, em vez de ele ficar parado em frente ao videogame, este jogo de música, da softhouse Jaleco, torna-se extremamente interessante. É um game muito parecido com Dance Dance Revolution, mas não chega a ser superior. Em Stepping Selection, você dança por meio de um controle com ótima seleção de músicas e clipes de Backstreet Boys, Britney Spears e outros grupos e cantores. É mais um jogo tradicional de música, bem ao estilo japonês, para se somar ao acervo de PlayStation 2. Com certeza, não despontará como um clássico, mas atenderá bem aos que gostam de se sacudir ao som de uma boa canção.

ETERNAL RING

RPG



Gênero raro nos consoles, Eternal Ring é um RPG em primeira pessoa desenvolvido pela From Software. O jogo é muito bom, com gráficos estonteantes, ação o tempo todo, muitos dragões e armas poderosas, oferecendo ainda uma excelente jogabilidade. Fazendo bom uso dos recursos gráficos do PlayStation 2, é um belíssimo jogo de tiro, com velocidade e caçadas bem reais. Para vencer as batalhas, o jogador precisa conquistar os anéis mágicos para poder ter seu poder de tiro aumentado. As criaturas e os cenários são bem trabalhados. Um ponto que impressiona é a total interação entre o jogo e o enredo – tanto que uma parte do enredo é narrada dentro do próprio jogo, produzindo assim muito mais dramaticidade e lembrando um filme de cinema.

DRIVING E. TYPE S

CORRIDA

Este game chama atenção por trazer uma variedade de pistas diurnas e noturnas em todos os tipos de terrenos. A sensação que se tem ao jogar Driving E. Type S é a de realmente estar dirigindo um carro. Mas, curiosamente, o controle do jogo não possibilita pleno comando ao jogador, como em outros games de corrida. Desenvolvido pela softhouse Square, este jogo traz recursos visuais deslumbrantes, como uma cachoeira com névoa e arco-íris. Graficamente, este jogo de corrida é fantástico, com visões de dentro do carro muito boas, que mostram detalhes impressionantes, como o braço do piloto se movimentando enquanto ele vira a direção.

GEKIKUUKAN

ESPORTE

A Square entra na área de esportes do PlayStation2 com Gekikuukan Pro Baseball. O jogo parece incrivelmente realista. É impressionante a maneira como os jogadores se movimentam. Assim que a bola é arremessada, o Catcher fica transparente (mesmo assim é possível vê-lo). Então você mantém uma boa visão da bola. A ação é bem rápida e há muitas animações após algumas jogadas e Home Runs, acrescentadas ao visual do jogo. Gekikuukan é um game tradicional de beisebol com gráficos infinitamente melhores que os de jogos anteriores, assim como as animações detalhadas dos jogadores. Outra grande diferença, só possível graças ao PS2, é a bela apresentação dos uniformes.

KESSEN

ESTRATÉGIA

O simulador de estratégias com batalhas feudais japonesas cinematográficas da Koei acontece em tempo real, com muitos personagens se movimentando ao mesmo tempo. Dentro do jogo, você pode mover alguns exércitos, que se encontram com os inimigos, travando grandes batalhas com seqüências fantásticas. Como na cena em que se vê cavaleiros em seus cavalos atacando homens a pé. Tudo ali é muito real! O poder gráfico do jogo é excelente. A fotografia é muito bonita, lembrando os filmes de Akira Kurosawa. Para quem quiser passar o tempo simulando batalhas e testando todo o poder gráfico do jogo, Kessen é um game muito interessante.

SNOWBOARD SUPERCROSS
ESPORTE

Este jogo de Snowboard é o primeiro para PlayStation 2 produzido pela EA Square. Apesar de a parte gráfica ser apenas razoável, os controles são muito bons. Os personagens são pouco elaborados e não utilizam todos os recursos disponíveis. O sistema de manobras é bem desenvolvido, oferecendo muitas possibilidades mesmo com pouco treino. O melhor do jogo é poder criar o próprio atalho. Como foi mapeado muito terreno, o jogador realmente sai da pista e explora outras partes da montanha, achando outros caminhos alternativos. Provavelmente este deva ser o primeiro jogo com tal modalidade: os atalhos não são pré-estabelecidos. Isso deixa o jogo bem mais natural e muito mais interessante.

FANTAVISION
PUZZLE

Este simulador de fogos de artifício parece desafiar a coordenação e raciocínio do jogador, apesar de a proposta soar um pouco estranha inicialmente. Produzido pela Sony, este jogo lembra um puzzle. O objetivo é usar o cursor na tela para igualar as cores dos fogos de artifício e, então, explodi-los. Mas, ao tentar fazer essas explosões, você pode provocar uma reação em cadeia. Você tem, então, de prestar atenção nas combinações de cores que está produzindo. O jogo é uma maravilha gráfica, na qual os efeitos de luz produzidos pelas explosões ou as visões aéreas da cidade são muitíssimo bem acabados. Apesar de ser uma opção de jogo pouco convencional, a diversão é garantida.

SYLPHEED
TIRO

Ele é uma releitura do clássico Silpheed, produzido pela Game Arts, porém, com aproveitamento de todos recursos do PlayStation 2. É um jogo de tiro muito bem desenvolvido no qual se tem a sensação de estar realmente dentro de uma caçada, buscando acertar um alvo em alta velocidade. Sylpheed é uma tentativa de trazer de volta, de forma mais aprimorada, a boa emoção que se tinha ao jogar o original. Interessante de se jogar, este game vai prender a atenção do jogador ao criar uma atmosfera muito próxima da realidade de se estar de fato no espaço. Tem, ainda, uma ótima trilha sonora.

PLAYSTATION 2

Saiba por que a chegada do PS2 mudará totalmente o conceito de diversão no mundo

O FENÔMENO CHAMADO PLAYSTATION 2

Extremamente potente, o PS2 terá as exportações controladas pelo governo japonês porque seus componentes podem servir até para guiar mísseis

Inicialmente chamado de New/Next PlayStation, PSY, ele acabou sendo batizado oficialmente de PlayStation 2. Apesar de recém-chegado ao mercado, o novo console da Sony já está dominando grande parte do mercado de videogames e, mais do que se tornar uma preferência quase unânime entre os consumidores, ele acabou virando um sonho de consumo. A revolução Sony já havia acontecido no final de 1994, época da chegada do PlayStation. Até então o mercado de games se resumia praticamente entre Sega e Nintendo.

O aparelho da Sony tinha como ponto positivo, para conquistar o público, uma grande capacidade de processamento de imagem e de som – muito superior na época ao seu concorrente Sega Saturn. A Nintendo, por sua vez, tinha somente o Super Famicom/Super NES – seu futuro projeto Reality (mais tarde Nintendo 64) ainda estava longe de se tornar realidade.

A seu favor, ainda, o PS tinha um sistema operacional e uma arquitetura de programação simplificados que permitiam o desenvolvimento de novos jogos de forma mais fácil. Aliadas a uma política amistosa em relação às softhouses, grandes companhias passaram a desenvolver jogos para este console. Depois da adesão das poderosas Namco e Square, muitas outras softhouses decidiram entrar no projeto.

Para se manter neste mercado, extremamente competitivo, as empresas tiveram de desenvolver sua capacidade de renovação e o aprimoramento de seus produtos. E, é claro, que a Sony não poderia ficar para trás, já que a Sega havia lançado o seu poderoso Dreamcast, geração 128 bits.

Colocado à venda em março deste ano no Japão, e ainda inédito oficialmente no resto do mundo, o PlayStation 2 veio reforçar o status da Sony. Além de gigante dos eletrônicos, a empresa se consolidou também como sinônimo de sucesso em games.

UM SUCESSOR À ALTURA

Quando o novo projeto da Sony, o PS2, foi anunciado, em março do ano passado, a empresa apresentou à imprensa a nova máquina de 128 bits, com um processador central Emotion Engine, e o seu auxiliar, o processador gráfico Graphics Synthesizer.

Demos em tempo real foram exibidos para mostrar o poder destes chips: um deles mostrava um patinho de borracha em uma banheira (com os melhores efeitos de água já vistos até então); outro exibia a cena da dança de Squall e Rinoa de Final Fantasy VIII (com qualidade de cena pré-renderizada, porém em tempo real). Estas seqüências de demonstração exibiam a capacidade da máquina em processar polígonos (um máximo de 20 milhões por segundo) e aplicar efeitos (como o Bezier Curves, que arredonda os cantos dos modelos poligonais).

Namco e Square, as primeiras softhouses aliadas à Sony, já haviam recebido da companhia o kit de desenvolvimento para testar as capacidades do sistema e começar a criação de jogos.

Seis meses depois, em 13 de setembro de 99, a Sony anunciou a data de lançamento do PS2 no mercado japonês: 4 de março de 2000. E o preço estabelecido foi 39,8 mil ienes (cerca de 379 dólares). Foi também mostrado, pela primeira vez, o revolucionário design do aparelho, com seu visual escuro de li-

Objeto de desejo: filas gigantes para comprar (acima) e o PS2 exposto como jóia numa vitrine (à esq.)

nhas estriadas e a interessante possibilidade de ser usado na posição horizontal convencional ou no formato torre na vertical, através do uso de diferentes bases vendidas separadamente. O controle, o DualShock2, era uma evolução do anterior mas com um visual mais escuro e funções analógicas.

O Memory Card, conceito que a própria Sony introduziu, ficou mais rápido e com muito mais capacidade de armazenamento (8MBytes, contra 512KBytes do primeiro).

VENDAGEM E LUCROS INÉDITOS

A Sony havia projetado uma vendagem que foi considerada utópica e otimista demais: 1 milhão de unidades no dia do lançamento. Nem as estréias de maior sucesso chegaram perto desta marca! Até mesmo o primeiro PS demorou mais de quatro meses para atingir 500 mil unidades vendidas.

O maior sucesso em sua estréia, até então, era o Dreamcast da Sega, que vendeu 150 mil unidades em três dias no Japão. Nos EUA, onde houve uma pesada campanha de marketing, foram 350 mil consoles vendidos só no primeiro dia.

A Sony anunciou ainda que, no futuro, a meta inédita era alcançar 100 milhões de consoles vendidos: isso significa que 1,7% da população mundial (cerca de 6 bilhões de habitantes) terá um PS2. Levando-se em conta que cada família tem em média quatro pessoas, essa meta da Sony daria um console para cada 15 lares do planeta!

Números tão expressivos representam uma margem de lucro assombrosa para a Sony. Enquanto o PS original foi responsável por 40% dos lucros mundiais da empresa em 1998, a previsão é que o PS2 será ainda mais lucrativo.

Especialistas de mercado não ousaram definir o PS2 como o "produto de maior sucesso na história do entretenimento". Mas todos concordam que o universo dos games está transformado para sempre com a chegada do PS2. Para eles, o aparelho irá sobrecarregar o entretenimento interativo, popularizar o comércio eletrônico, expandir o mercado de DVDs e fazer da Sony uma força dominante na era da internet.

E este mercado cresce a cada dia! A indústria dos games rendeu só nos EUA um lucro de mais de 7 bilhões de dólares em 99. Os especialistas garantem que este mercado vai ultrapas-

UM ACERVO HERDADO

O que realmente compensa esta falta de empolgação com os primeiros títulos do console é a possibilidade de jogar os games do PlayStation original no PlayStation2. Uma grande vantagem de rodar no PS2 os games de seu antecessor é que eles ainda podem ser melhorados. Navegando pela tela de início do console, você pode alterar as configurações do driver de PS para ativar novas funções. A primeira delas é o Disc Speed, que você pode colocar em Fast. Fazendo isso, alguns games terão seus load times reduzidos, pois o console consegue fazer uma leitura acelerada das informações contidas no disco. Alguns exemplos são Street Fighter Zero 3 e The King of Fighters'98 que têm o load time das batalhas 50% mais rápido; outros, como Super Robot Taisen F, porém, não são alterados em nada. A segunda função especial é o Texture Mapping, que você pode deixar em Smooth. Com isso, as texturas quadriculadas do PS são filtradas e exibidas com uma qualidade superior. Vagrant Story, por exemplo, fica com as texturas bem suaves. Alguns jogos podem não funcionar com uma destas duas funções ativadas. Então, você deverá desligá-las na tela de início do PS2.

Jogando no software de PlaySatation: ao inserir games do PlayStation original, o console vai ativar o modo para rodar este tipo de jogo. O logo PlayStation vai aparecer, como na tela de início do console PlayStation.

Jogando no software de PlayStation2: quando estiver jogando em um software de PlayStation2, aparecerá na tela uma imagem com o logo do console em um fundo preto.

sar, este ano, a vendagem de ingressos nos cinemas, expressiva fonte de renda norte-americana. No Japão, o mercado de games é ainda mais impressionante: gera 9 bilhões de dólares por ano.

FEBRE PLAYSTATION 2

Antes do lançamento do PS2, algumas lojas receberam mais de 10 mil encomendas. O próprio site oficial de vendas da Sony entrou em colapso ao receber mais de 100 mil visitantes simultaneamente encomendando um PS2.

Dois dias antes do lançamento oficial, a "febre PlayStation 2" se espalhou por todo o Japão e pessoas começaram a formar filas diante das lojas para garantir seus aparelhos. No dia do lançamento (4 de março), as lojas abriram mais cedo e os estoques do PS2 se esgotaram em horas.

Todos os consoles postos à venda e os que haviam sido encomendados acabaram em três dias. A Sony quase conseguiu atingir a sua meta de estréia. Mas o número chegou bem perto: 980 mil unidades, apenas 20 mil a menos que o previsto – o um milhão de unidades que parecia um número utópico.

O consenso na indústria é que o PS2 venderá 100 milhões de unidades no mundo todo nos próximos 5 anos. Para efeito de comparação, o número de computadores no mercado global totalizava até o ano passado 149 milhões de unidades, de acordo com a International Digital Corporation, dos EUA.

ADAPTAÇÃO DOS JOGOS

O PS2 vem sendo um sucesso absoluto, embora os primeiros jogos apresentados não têm em seu desenvolvimento todos os recursos oferecidos pela máquina. Enquanto o console da Sega pode gerar 3 milhões de polígonos por segundo, a máquina da Sony pode produzir até 20 milhões. Mas esta é a primeira geração de jogos do PS2 e as produtoras não tiveram tempo de se adaptar e desenvolver esta nova tecnologia – elas começaram a receber os kits de desenvolvimento do PS2 a partir de fevereiro de 99, um tempo relativamente curto.

ACESSÓRIOS

- "Dual Shock" 2 analog controller
- Memory card de alta capacidade 8MB
- PlayStation2 Demo Disc
- AV Multi Cable
- AC Power Cord
- Dimensões: 301mm (W) x 178mm (H) x 78mm (D) (12" x 7" x 3")
- Peso: 2.1 kg (4 lbs. 10 oz.)
- Midia: PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM
- Suporta os formatos: Audio CD, DVD-Video
- Interfaces: Controller Port (2)
- Memory Card Slot (2)
- AV Multi Cable Output (1)
- Optical Digital Output (1)
- USB Port (2)
- I.Link (IEEE1394) (1)
- Type III PCMCIA Card Slot

A capacidade do PS2 é muito grande. Além do processador central Emotion Engine, há ainda dois co-processadores chamados VU0 e VU1 (ou Vector Units), utilizados para auxiliar o processador central dividindo as "tarefas" processadas. Estes dois co-processadores são essenciais para utilizar o poder do console. O problema é que os primeiros jogos nem mesmo acessam estes VUs, deixando o processador central trabalhando sozinho, sobrecarregado de informações.

MAIS QUE UM VIDEOGAME

O segredo do novo equipamento é um poderoso chip desenvolvido em parceria com a Toshiba. O Emotion Engine é capaz de executar o dobro de operações por segundo do Pentium III , de 733 MHZ. Esse pequeno "motor de emoções" é o responsável pelas imagens tridimencionais e os sons digitais dos jogos. Por parecer esquentar demais, o chip do PS2 talvez leve a Sony a instalar um segundo sistema de ventilação na máquina.

As especificações do PS2 o capacitavam a disputar o mercado da nova geração, exceto em dois pontos nos quais perdia em capacidade para o Dreamcast da Sega: a memória para vídeo de 4Mbytes contra 8Mbytes do Dreamcast, e o processador sonoro de 48 canais contra os 64 canais do sistema da Sega. Fora isso, o PS2 tem a seu favor o processador da Porta I/O, que permite ao aparelho rodar os games e acessórios do primeiro console, aumentando o acervo.

Outra grande vantagem é o uso de discos em DVD em todos os formatos (simples com 4 GBytes, dupla camada com 9,4 GBytes e dupla face com dupla camada com 17 GBytes, sendo que os GDs de Dreamcast comportam apenas 1 GByte) e a possibilidade de assistir a filmes em DVD.

As superfícies dos desenhos do PS2 são mais curvas, e os detalhes saltam à vista. A lataria dos carros de corrida, por exemplo, reflete as nuvens do céu, e os personagens têm expressões faciais perfeitas de alegria ou pânico.

Os projetistas da Sony trocaram o desenho pela captura de movimentos. Sensores foram colocados em pessoas reais, cujos movimentos foram filmados e depois digitalizados, dando

ENTENDA O PS2

AV MULTI-OUT
Onde se conectam todos os cabos (RFU, RCA. S-Video, Component)

DIGITAL OUT
Usado para conectar seu PS2 com um Dolby Digital/DTS receptor ou outro equipamento Digital

TYPE III PCMCIA
Se usar um PC laptop, há chances de se usar o hardware PCMCIA. Nesta entrada serão conectados os futuros upgrades do PS2 (como um modem de alta velocidade ou HD)

ENTRADAS DE USB
As entradas possibilitam a compatibilidade do PS2 com alguns acessórios (teclados, mouses e controles adicionais)

ENTRADA DE MEMORY CARD E CONTROLE
Funcionam como no PS. Coloque o Memory Card na entrada de cima e o controle na de baixo

BOTÃO DE RESET
Apertando-o uma vez irá resetar o sistema para o menu principal. Mantendo o botão pressionado, ativará o "Sleeping Mode"

BOTÃO DE EJECT
Apertando-o, você abrirá a gaveta de CD/DVD

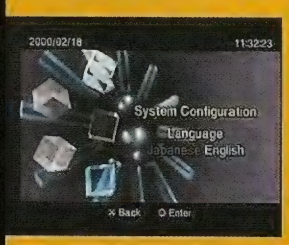
DRIVE DE CD/DVD
Aperte o botão "Eject" e a gaveta se abrirá para que você possa colocar ou trocar o CD/DVD

ENTRADA DE I-LINK
Entrada que permite o uso destes acessórios, I-link, no futuro (como colocar sua foto no jogo, por exemplo)

MENUS BILINGÜES

Como fazer as telas do menu ficarem em inglês? Acessando pela primeira vez o menu do sistema (ligando o aparelho sem nenhum CD), você verá menus em japonês. Siga estas instruções simples: No menu principal, selecione a opção abaixo (que é System Configuration) para levá-lo à próxima série de menus. Haverá 5 cubos, cada um levando para outra opção. Selecione o cubo mais abaixo (a cor azul está mostrando que está selecionado).

A- Esta é a opção de linguagem. Após selecioná-la, você verá outras 2 opções. Selecione a segunda para fazer com que os menus fiquem em inglês.



Não se preocupe: isso apenas muda os menus do sistema para inglês e não os jogos.

mais realismo ao jogo. Os cabelos se movem com o vento e a roupa dos lutadores acompanha o movimento. Cortes e outros ferimentos chegam a sangrar de forma inédita nos games.

A Sony anunciou que o PS2 não seria apenas um videogame, mas um sistema rumo ao futuro do entretenimento digital em rede. Segundo o próprio Ken Kutaragi, presidente da Sony Computer Entertainment Inc., o console integraria, em 2001, um sistema para conexão em rede por um mecanismo de alta velocidade.

O console é realmente muito mais que um simples videogame. Ele incorpora a capacidade de rodar filmes em DVD, tocar CDs de áudio. É tão potente que o governo japonês limitará a exportação do aparelho porque alguns dos componentes podem ter uso militar, servindo para guiar mísseis.

Mas a revolução do console se dará quando ele passar a trabalhar efetivamente com a internet. A Sony pretende conquistar este mercado em rede e fazer disso um padrão para os consoles da nova geração. Isso graças ao sistema de conexão em alta velocidade e o disco rígido de alta capacidade a serem lançados em 2001. Assim, o console promete oferecer não só partidas on-line e navegação pela internet, mas também comércio eletrônico, recepção e envio de e-mails e a possibilidade de baixar conteúdo da rede como músicas, softwares, vídeos e upgrades de jogos.

Os títulos de games para o PS2, apesar de ainda não explorarem todos os recursos da plataforma, estão à altura dos impressionantes recursos. Já es-

A rua ficou tumultuada e as lojas que ainda tinham aparelho anunciavam como podiam: 980 mil unidades vendidas em três dias

tão à venda clássicos como Street Fighter, Resident Evil, Gran Turismo, Star Ocean, Tekken, Ridge Racer e outros. O mais significativo, no entanto, é o fato de que softhouses como Namco, Capcom, Konami, Squaresoft e Enix estão apoiando o projeto.

PLAYSTATION 2 NA REDE

A Sony elabora ainda a estratégia para o PS2 entrar na rede. O aparelho ampliou suas funções de videogame para um conteúdo bem mais interativo. Além da mídia impressa, a Sony oferecerá através da rede uma vasta seleção de conteúdos para o consumidor. Por meio de downloads, o usuário pode acessar um conteúdo interativo de distribuição através do uso do CD-ROM, que tinha um espaço menor. Com uma conexão Ethernet à rede, que funciona como se fosse um cabo digital, os usuários do PS2 vão ser capazes de dar downloads em dados intensivos no drive do hard disc que vai ser provido pela Sony.

A Sony vai desenvolver um sistema de transação eletrônica, incluindo autenticação e inscrição tecnológica, para apoiar o sistema de distribuição. A empresa vai incluir também um módulo de expansão como um adaptador de rede (PC Card Interface) e estabelecer um servidor para a e-distribuição no PS2.

Segundo o presidente da Sony, Nobuyuki Idei, a companhia pretende ser a primeira empresa de entretenimento de banda larga da era digital, ou seja, de transmissão de dados como vídeo e música em alta velocidade pela internet. Por isso mesmo, o PS2 deverá ter conexão ultra-rápida pela rede no próximo ano.

A empresa pretende transformar-se também no maior portal de videogame do mundo. Ela faz o aparelho e cria os jogos que poderão ser comercializados pela internet.

Até há pouco tempo, os analistas consideravam irrelevante o fato de a Sony ser dona de uma das maiores gravadoras de discos do mundo e se os artistas que contratava (os geradores de conteúdo) eram americanos, brasileiros ou europeus. Com o PS2, a Sony fecha o ciclo. Ela se prepara para ser a dona da tecnologia e também do conteúdo.

CINEMA EM CASA

Como o PS2 também é um DVD Player, você pode rodar DVDs dos países no qual for lançado de acordo com o TRC (Territory Region Coding ou simplesmente Código de Região do Território). O TRC tem códigos divididos em 8 regiões.

A maneira que o PS2 mantém o drive de DVD é guardando-o no sistema do Memory Card de 8MB, em um arquivo que não pode ser apagado ou copiado. Como o PS2 só foi lançado no Japão, só pode rodar DVDs de região correspondente ao Japão (região 2 no código do TRC). Se você tem um DVD do Japão ou tem um DVD que pode ser rodado em regiões múltiplas, apenas conecte o seu Memory Card de 8MB que contém os arquivos do DVD, e então coloque o seu filme em DVD. O sistema irá rodá-lo como um CD de música.

Como não há controle remoto no sistema, você pode usar o Dual Shock 2 para navegar nos menus do DVD e controlar o filme. Os controles são: **D-Pad:** move o cursor para navegar nos menus; **Select:** traz os comandos na tela; **Start:** roda ou pausa o vídeo; **L1:** volta um capítulo; **L2:** rewind; **L3 (direcional analógico esquerdo):** muda os subtítulos; **R1:** vai um capítulo para frente; **R2:** FF; **R3 (direcional analógico direito):** muda a opção de áudio/linguagem; □: vai para a tela de título do DVD; X: cancela; ○: confirma; △: vai para o menu principal do DVD.

DISPUTA ACIRRADA

Em contrapartida ao otimismo da Sony e de seus produtores, está a preocupação dos concorrentes. Com todos esses recursos disponíveis (assistir a filmes em DVD e ouvir CDs de áudio), o PS2 causou uma competição acirrada entre os demais equipamentos.

Durante o evento Square Millennium (que ocorreu em janeiro no Japão), a Square anunciou os três próximos títulos da série Final Fantasy – IX, X e XI, sendo dois deles para PS2. Isto, por si só, já é um fato que determina a preferência de um grande público do Japão. Porém, Final Fantasy XI será um game totalmente on-line, e, para ter sucesso, um jogo desse tipo deve alcançar um público muito grande. Tanto que o game

No dia do lançamento, depois de passar horas na fila, jogadores brincavam na calçada mesmo

será lançado também para PC. A Square também já mostrou interesse em desenvolver jogos para os novos consoles Dolphin e o X-Box (veja matéria sobre eles nas próximas páginas). E, visando o sucesso on-line de Final Fantasy XI, não será difícil que a empresa decida lançá-lo em várias plataformas, o que indica uma concorrência mais equilibrada entre os consoles da nova geração.

O interesse recai ainda sobre os projetistas de ferramentas e middleware. Das 200 empresas de computação autorizadas a desenvolver o PS2, 80 não são japonesas, como a Electronic Arts Inc. e a Activision Inc. dos EUA.

O novo PS2 é parte de uma estratégia mirabolante da Sony de transformar-se em uma das maiores consumidoras eletrônicas e grupos de mídia da companhia na internet. O objetivo é vender uma variedade de conteúdos digitais – de vídeos produzidos pela indústria de Hollywood à música, software de jogos e produtos financiados – pela internet. Deve dar certo, já que desde o anúncio do lançamento do PS2, o valor das ações da Sony não pararam de subir.

TELA DE INÍCIO

A imagem da tela de abertura cria uma sensação do vasto espaço, dando a impressão das opções de entretenimento ilimitadas que agora são possíveis no PS2. Duas imagens levemente diferentes representam os diversos estados de uso

BROWSER

A tela do browser indica que tipo de mídia e/ou Memory Card está conectado ou inserido no PlayStation2. O browser é a parte de operações e manutenção de controle do PS2. Os tipos de mídia podem incluir (mas não estão limitados a): PlayStation2 Memory Card, PlayStation Memory Card e discos de mídia (CD-ROM, DVD-ROM e DVD-Video).

Confira exemplos de telas exibindo diferentes funções do Browser

PlayStation2 Memory Card inserido

Além do anterior, um disco de DVD-Video inserido no drive

Conteúdo do PlayStation2 Memory Card

CONFIGURAÇÃO: DADOS GERAIS

CPU: (128-bit Emotion Engine)
System Clock Frequency - 294.912MHz
Memória Principal - Direct RDRAM
Tamanho da Memória - 32MB
O processador de 128-bit (conhecido como Emotion Engine) roda junto com 294.912mhz. Este é o computador central que manuseia as computações matemáticas de todos os jogos. É o chip que decide se o seu "Dragon Punch" irá acertar ou não ou se você tem MP suficiente para usar magias. A CPU também é usada para processar os gráficos do jogo. Os slowdowns acontecem quando este chip tem muitas coisas para fazer de uma só vez e então todas as operações sofrem com o resultado. Mas com cerca de 300MHz para uso e com um chip gráfico separado, a esperança é que os slowdowns se tornem coisas do passado. Ter 32MB de memória significa que o PS2 irá ter RAM suficiente para manter, por exemplo, o layout de uma cidade inteiramente virtual e informações detalhadas.

Gráficos:
(Graphic Synthesizer)
Clock Frequency:
147.456MHz
Embedded Cache VRAM:
4MB
Disc Drive: (CD-ROM e DVD-ROM)
Device Speed: 24X CD-ROM, 4X DVD-ROM
IOP: (I/O Processor)
CPU Core: PlayStation CPU+
Clock Frequency: 33.8688MHz ou 36.864MHz (selectable)
O PS2 tem seu próprio chip gráfico para manusear nada menos do que milhões de polígonos, layers ou sprites. Ele roda com uma velocidade perto de 150mhz (esta função é completamente independente do que o CPU está fazendo). Quando o CPU decide o que deve aparecer na tela, ele ordena o Sintetizador Gráfico. O VRAM Cache irá se assegurar de que as informações que o chip gráfico precisa estarão disponíveis instantaneamente.

Som: (SPU2)
Número de vozes:
48 canais mais software
Memória de Som: 2MB

PLAYSTATION 2

Conheça as novas plataformas que estão sendo criadas para tentar brecar o domínio do PS2

UMA GUERRA NADA VIRTUAL

Em função da mudança do conceito de videogame provocada pelo PS2, as empresas concorrentes já começam a se posicionar para lançar seus novos aparelhos. A Sega já prepara alterações no Dreamcast, a Nintendo barateia o N64 enquanto desenvolve o Dolphin e até a Microsoft entra na disputa com o X-Box

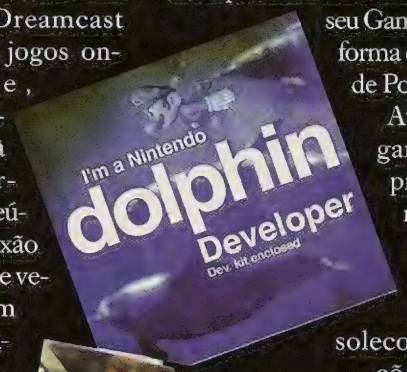
Com o sucesso do PS2, as empresas concorrentes da Sony começam a mostrar quais são seus planos para tentar evitar o domínio do novo console no competitivo mercado dos games.

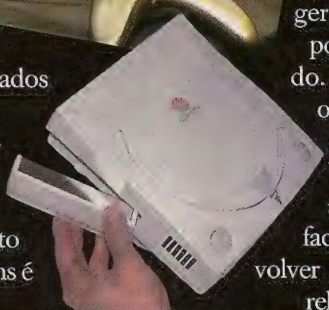
Concorrente direto do PS2, o Dreamcast da Sega tem como maior vantagem em relação ao console da Sony a base instalada até agora: mais de 4 milhões de unidades no mundo inteiro. O console da Sega foi lançado bem antes – em novembro de 98 no Japão e em setembro de 99 nos EUA (e nos demais mercados logo em seguida). Até o lançamento do PS2 nos EUA (previsto para setembro), a Sega deve alcançar um preço de 150 dólares para o seu 128-bit, bem mais barato do que será o PS2.

A Sega já possui um sistema para conexão em rede com o seu Dreamcast para jogos on-line, acesso à internet e distribuição de conteúdo via rede. Como a conexão com o Dreamcast ainda é de velocidade média (um modem de 56kbps na versão ocidental), a empresa pretende implementar novas formas de acesso à rede com métodos de alta velocidade, além de um acordo com a Iomega para o desenvolvimento de um Zip Drive para Dreamcast (com discos de até 100 MBytes) para armazenar os dados baixados da internet.

A Nintendo, por sua vez, reconhecendo que seu N64 não pode mais sobreviver a este mercado, anuncia o seu projeto Dolphin. Uma de suas vantagens é o poder gerado pelo processador Gekko de 400 MHz produzido em conjunto com a IBM. Segundo a própria Nintendo será mais poderoso que o novo console da Sony. Mas o maior trunfo do Dolphin chama-se Pokémon. Os monstrinhos que viraram mania mundial são domínio da marca. Outra arma bem poderosa da Nintendo é o mago dos games Shigeru Miyamoto, o cérebro criador de títulos revolucionários como Mario e Zelda. O pai de Mario está trabalhando hoje em um projeto on-line para o Dolphin. Miyamoto é conhecido por procurar a perfeição em cada detalhe de suas criações, que não são lançadas até ele ficar completamente satisfeito.

Enquanto o Dolphin não vem, a Nintendo vai tentando se virar com o seu 64-bit mesmo e anuncia uma grande quantidade de novos lançamentos para breve. Para ajudar a Nintendo a segurar as pontas até a vinda do Dolphin, ela ainda promete um forte suporte para o seu Game Boy Color na forma de novos títulos de Pokémon.





Até mesmo a gigante Microsoft pretende entrar neste mercado de games, lançando o X-Box, um consolecom configurações impressionantes: processador PentiumIII da Intel de 600 MHz e um processador gráfico de última geração capaz de gerar 150 milhões de polígonospor segundo. Como o sistema operacional é baseado no popular Windows 2000, asprodutoras terão facilidade para desenvolver jogos para o aparelho.

Cada empresa conta com sua estratégia para tentar seu lugar ao sol neste disputado espaço.

DREAMCAST

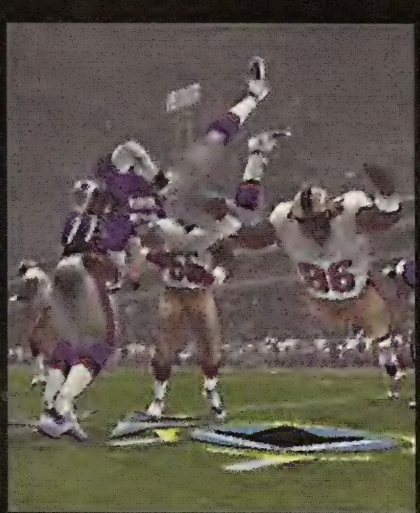
O PRECURSOR DOS 128-BITS ON-LINE

Com o sucesso do acesso à internet através de videogames, o aparelho da Sega é o único a oferecer essa experiência on-line

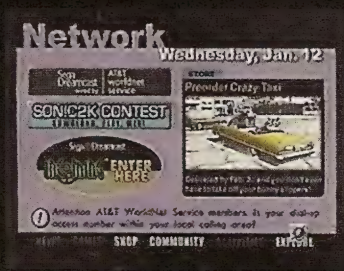
O console Dreamcast é o precursor da era de jogos on-line. Por enquanto, somente no Japão é possível jogar alguns games pela internet, no estilo Pac Man de Chu Chu Rocket, possíveis de acomodar até quatro jogadores. Mas a Sega promete lançar outros grandes jogos on-line no segundo semestre. E eles vêm para estourar pela internet.

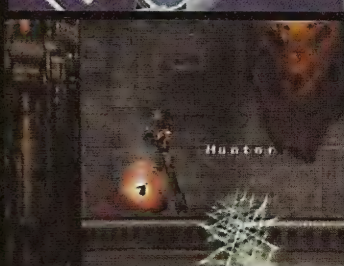
Estão programados cerca de dez jogos para on-line (incluindo grandes títulos como Baldur's Gate, Phantasy Star Online, Quake III Arena). Outros grandes títulos vão incluir o ambicioso Sega NBA 2KI e NFL 2KI (títulos em andamento), com seu modo múltiplo de possibilidades. Você pode esperar para ver desde jogos simples aé os mais sofisticados.

Apesar de este serviço de jogo on-line do Dreamcast não estar ainda em funcionamento no restante do mundo, os jogadores conseguiram descobrir que, além de poder dar downloads em pontuações e status do Sonic Adventures e Street Fighter Alpha 3, o pacote também incluía um software de Web browser e uma oferta da AT & T por serviços de rede.



Agora, porém, o Dreamcast está ainda mais funcional. Com ele, você pode mandar e-mails, entrar em chats e browsers da Web e todas aquelas coisas on-line com o browser Planet Web. A equipe da Sega tem trabalhadoarduamente para aprimorar este sistema e fazê-lo funcionar bem muito em breve.





Um dos grandes trunfos da Sega para o seu Dreamcast é a qualidade de seus próprios jogos. Em todos os campos, o que não falta para o Dreamcast é qualidade – e isso é um dos fatores que está fazendo o mercado da Sega crescer, dando-lhe uma liderança na corrida aos novos sistemas.

OUTRAS NOVIDADES

Futuramente, a Sega está esperando mudar para um formato acessível a fim de permitir um número ilimitado de jogadores. Enquanto a Sega não confirma especificações, está testando idéias que podem permitir aos jogadores entrarem em chats ou jogarem com quatro jogadores em um Dreamcast contra mais quatro em outro.

Para o presidente da Sega, Shoichiro Irimajiri, os jogos on-line vão manter o Dreamcast sempre "próspero". Pelo tempo que a estratégia da larga rede está a caminho, as máquinas Dreamcast terão a massa de consumidores on-line usando modens da rede estreita (56K).

A Sega planeja seu futuro com muitas novidades. Eventualmente, você estará habilitado a trocar os upgrades de seu modem. Um card LAN para o Dreamcast está em fase de fabricação. Você também será capaz de conectar o Dreamcast ao seu PC via card LAN e conectar-se com seu cabo de modem de acesso super rápido. O segundo semestre promete!

NINTENDO 64

ATROPELADO PELAS NOVIDADES

A Nintendo abaixa o preço do N64 na tentativa de conseguir uma sobrevida até a chegada da nova plataforma

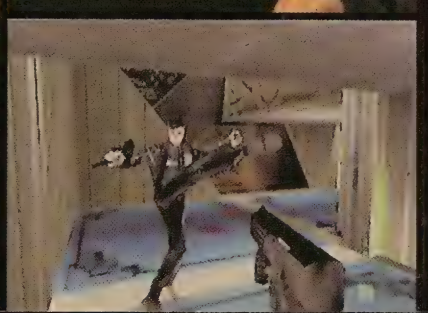
O Nintendo 64 está entrando num lento e gradual processo de extinção. Seu sucessor, inclusive, já tem até nome: Dolphin (veja na página ao lado). Para sobreviver a este período de transição, a Nintendo tem tomado algumas medidas paliativas para manter o N64 no balão de oxigênio até a sua saída definitiva do mercado. A primeira medida da empresa foi a sábia decisão de baixar os preços do produto.

Lançado em 96, utilizando tecnologia de computação gráfica da Silicon Graphics, o Nintendo 64 foi responsável pelos efeitos especiais de filmes como "O Parque dos Dinossauros". Apesar de toda a inovação da época, ele começa a sentir o impacto da nova safra de videogames.

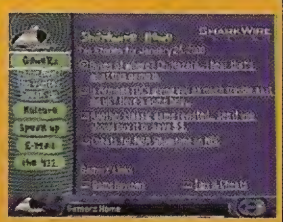
Por causa de sua opção de mídia (cartuchos), ele não comporta mais a capacidade de armazenamento necessária para os jogos de última geração.

Os fiéis clientes do Nintendo 64, no entanto, terão ainda o privilégio de poder desfrutar de uma seleção dos melhores jogos lançados recentemente, como Pokémon Snap, Pokémon Stadium e provavelmente outras versões. Além disso, há ainda novos jogos de terceira geração, incluindo Perfect Dark, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Banjo Tooie, Conker's Bad Fur Day, Excitebike 64, Super Mario Adventure, Pokémon Voice Recognition.

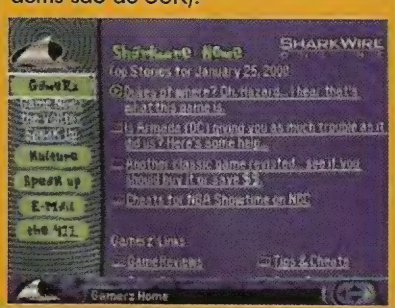
A Nintendo ainda promete para este ano o upgrade de seu videogame portátil, o Game Boy Advance, com 32-bits de potência.



CONECTE-SE



Se você tem um N64 e U$ 49,99, então Interact pode ser a solução dos seus problemas. O tão esperado SharkWire transforma o seu sistema N64 em um portal para comunidade on-line da Interact, SharkWire Online. O pacote SharkWire vem completo: com um teclado azul translúcido e um modem/cartucho de 14,4K que você pluga no N64. O modem, no entanto, não é muito rápido. Coloque o cartucho na parte de trás do SharkWire ao longo do fio do teclado e a linha telefônica e assine para ter sua conta. Você terá acesso às novidades de videogame, dicas, trapaças, códigos do GameShark, e-mail e downloads de jogos que foram salvos. Existe, ainda, espaço para aprimoramentos. Muitas funções no teclado, como os botões "Go to" e "Stop", não funcionam na versão disponível. O desempenho é sofrivelmente lento e propenso a congelar se você não tiver um Expansion Pak. A experiência on-line é limitada e acoplada à velha tecnologia de 14,4K – a maioria dos modems são de 56K).



DOLPHIN

UMA PLATAFORMA SÓ PARA GAMES

Previsto para 2001, o Dolphin deve chegar ao mercado junto com uma enorme variedade de títulos de games

Juntamente com a chegada do Dolphin, previsto para o primeiro semestre de 2001, a Nintendo prepara o lançamento também de uma grande quantidade de títulos como The Legend of Zelda, Donkey Kong, Pokémon e o encanador Mario.

Segundo o presidente da empresa, Howard Lincoln, a Nintendo seguirá sua tradição e construirá uma máquina "com o único propósito de jogar videogame".

O novo sistema Dolphin não terá, portanto, capacidades de DVD ou CD. "A Nintendo é uma companhia de videogame e é exatamente isso o que nosso dispositivo fará: rodar os melhores jogos existentes", alfineta Lincoln.

No entanto, a sócia da Nintedo no projeto, a japonesa Matsushita, lançará um sistema de DVD/CD capaz de rodar os jogos do Dolphin – mas por um preço bem alto, ainda não divulgado.

A data oficial de lançamento do Dolphin é, na verdade, uma grande estratégia de marketing. "O lançamento para 2001 foi escolhido para manter um ritmo normal para a produção", avalia Peter Main, vice-presidente executivo de vendas e marketing da Nintendo. "Isso permitirá que milhões de proprietários de N 64 tenham à sua disposição a melhor linha de novos jogos da história, sem ter de comprar um novo sistema. E também o novo sistema chegará ao mercado com um contingente imenso de títulos", finaliza Main.

Outro projeto da Nintendo é trazer mais de 100 novos títulos para Game Boy Color: Pokémon Gold & Silver, Pokémon Trading Card, entre outros.

PICASSIO

Entre os projetos sendo desenvolvidos para o Dolphin está o jogo Picassio, o simulador de roubo da Promothean Designs. Com 3 sons dimensionais integrados na jogabilidade e a IA super sofisticada, Picassio deve pegar o poder total das capacidades de processar de Dolphin. O jogo está sendo produzido para todas as plataformas da próxima geração.

COMPARAÇÕES

CAPACIDADE GRÁFICA DE POLÍGONOS
Dolphin: estima-se que deva ser em torno de 20 milhões de polígonos/segundo
PlayStation2: Em torno de 20 milhões de polígonos/segundo
Dreamcast: Em torno de 3 milhões de polígonos/segundo
Nintendo 64: Em torno de 150 mil polígonos/segundo
PlayStation: Em torno de 360 mil polígonos/segundo (mas possui grande diferença no número de efeitos)

VELOCIDADE BÁSICA

Dolphin:	400MHz
PlayStation2:	294MHz
Dreamcast:	200MHz
Nintendo 64:	93.75MHz
PlayStation:	33.86MHz

MEMÓRIA
Dolphin: o chip gráfico do Dolphin por si só possuirá cerca de 16MBs de SRAM (não confirmado)
PlayStation2: 32MB DRAM
Dreamcast: 16MB (somados os 8MB RAM de vídeo e os 2MB RAM de som)
Nintendo 64: 4MB Rambus D-RAM (extensivo a 8MB)
PlayStation: 2MB (somados 1MB RAM de vídeo e 512kb RAM de som)

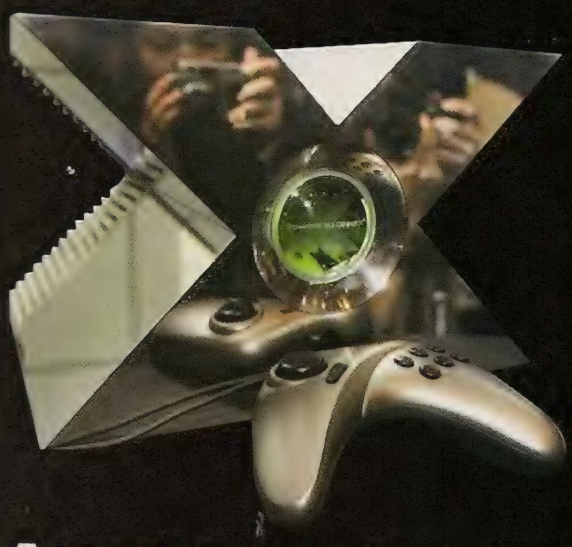
TAXA DE TRANSFERÊNCIA DE INFORMAÇÕES
Dolphin: 3.2 GB/s (Gigabytes/segundo)
PlayStation2: 3.2 GB/s
Dreamcast: 800 MB/s (Megabytes/segundo)
Nintendo 64: 500 MB/s ou cerca de 0.5 GB/s
PlayStation: 132 MB/s

MÍDIA
Dolphin: DVD exclusivo de 4.7 GB de capacidade
PlayStation2: DVD exclusivo de 4.7 GB de capacidade
Dreamcast: GD exclusivo de 1 GB de capacidade
Nintendo 64: Cartucho, 64MB de capacidade (até o momento)
PlayStation: CD, 650 MB de capacidade

X-BOX

A MICROSOFT DESEMBARCA NA TERRA DOS GAMES

Com o X-Box, a gigante do setor de softwares entra no disputado mercado de consoles deixando claro que chega para tentar liderar



A Microsoft, gigante companhia de softwares para computadores, ainda nem bem entrou no mercado de videogames e já está fazendo estardalhaço. O novo console, batizado de X-Box, foi anunciado oficialmente por Bill Gates no dia 9 de março, durante o evento Game Developers Conference 2000 em San Jose, nos EUA.

Neste console, além de o disco rígido eliminar a lentidão de câmeras, você poderá baixar versões demos direto da internet e conhecer antecipadamente estes jogos. O desenvolvimento de jogos será semelhante ao sistema utilizado para PC, o que vai facilitar muito a criação de novos games. Terá todas as características de um videogame, quanto à capacidade de jogos e a de adicionar novas características.

O X-Box rodará jogos em DVDs mais sofisticados e funcionará ligado à internet. Mas o console da Microsoft é duas vezes mais rápido que o PS2, tem memória maior, disco rígido de 8Gb e vem equipado com a placa de rede Ethernet embutida.

Para exibir o sistema, Gates deixou o palco para Seamus Blackley, o diretor do X-Box Advanced Technology, mostrar o que o sistema será capaz de fazer com alguns demos pequenos. Além do intitulado Spark (uma chuva de pequenas partículas brilhantes que mostrou efeitos de luzes coloridas e movimento de partícula) Blackley também apresentou outros demos, como o de uma piscina com os melhores efeitos de água já vistos; o de uma mesa de escritório cheia de brinquedos, mostrando as habilidades do sistema com efeitos avançados de luz e sombra; e o de um jardim japonês com centenas de borboletas voando (cada uma deixa sua própria sombra refletindo na piscina).

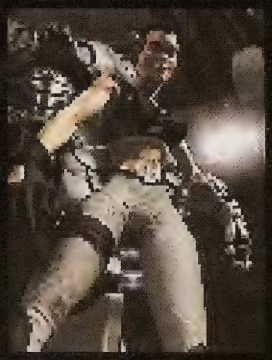
O demo que mostrava a reação em cadeia de ratoeiras com bolas de pingue-pongue foi o que realmente ganhou a atenção. Mostrava o seguinte: uma sala cujo chão está coberto de ratoeiras. Cada ratoeira tem uma bola de pingue-pongue sobre ela. Seamus joga outra bola de pingue-pongue na sala, iniciando uma reação em cadeia que manda todas as bolas de pingue-pongue e ratoeiras voando pelo ar. O efeito foi espetacular. Seamus até reduziu a velocidade da ação e mostrou um efeito de desfoque em movimento (motion blur) em cada objeto.

O console está projetado com uma arquitetura de hardware de computador, vai rodar em uma CPU de 600MHz compatível com x86, terá um processador gráfico 3D personalizado da nVidia, 64MB de RAM, um HD (Hard Disk, ou Disco Rígido) de 8GB (1 Gygabite = 1024 Megabytes), um processador de áudio 3D personalizado, um drive de DVD de 4x com possibilidade de assistir a filmes, entrada para quatro controles, entrada

PERFIL DO X-BOX

CPU: PentiumIII, no mínimo 600 MHz
PROCESSADOR GRÁFICO: NV15 GPU de 300 MHz da nVidia desenvolvido pela Microsoft e nVidia, capaz de produzir 150 milhões de polígonos simples por segundo, ou 75 milhões de polígonos texturizados (2 triângulos = 1 polígono quadrado)
MEMÓRIA: 64MB de memória DDR, 200 MHz
SISTEMA OPERACIONAL: Versão personalizada do Windows 2000, com suporte para DirectX
SOM: Processador de Áudio I3DL de 64 Vozes (64 canais de áudio)
ARMAZENAMENTO / MÍDIA: Disco Rígido de 8GB, Drive de DVD 4X
PORTAS: 4 entradas para controle, 1 porta de expansão, Placa Ethernet de 10 a 100MBps
SAÍDA: Conector AV, conector VGA, conector para HDTV
OUTROS: Roda filmes em DVD (formato MPEG-2)
DATA DE LANÇAMENTO / PREÇO: Setembro de 2001, entre $250 e $350

para expansão, conector A/V exclusivo e uma placa no padrão Ethernet de 100MBps.



Em relação à capacidade, este equipamento poderá processar ainda em termos teóricos 150 milhões de polígonos por segundo. Isso é 7.5 vezes mais que o PS 2 e 50 vezes mais que o Dreamcast.

Há outras especificações do equipamento que incluíam um processador Intel PentiumIII de 600MHz, rodando em Windows 2000 com DirectX como um sistema operacional e um HD de 8GB.

O processador gráfico – um trabalho em conjunto entre a Microsoft e a nVidia – será capaz de processar 1 trilhão de operações por segundo, uma placa de vídeo que está três gerações à frente das atuais placas de PC. A adição de uma HD, necessária para fazer um jogo interativo, vai também destacar o X-Box muito além de qualquer outro console atual.

FUTURAS FERRAMENTAS

Ferramentas como o Microsoft DirectX API vão propiciar à futura geração de games uma renderização com qualidade de cinema, melhora no sistema de áudio e avanços na conexão com a Internet. A plataforma X-Box vai alcançar a qualidade dos jogos para novos níveis, entregando as seguintes funcionalidades:

- Alta performance do processador Pentium III aliada a extensões Streaming SIMD dando sensações reais aos jogos.

- Performance gráfica três vezes superior na nova geração de consoles de games. Desenvolvido em conjunto com especialistas da nVidia Corp., o chip gráfico foi projetado para processar mais de 150 milhões de polígonos por segundo.

- Experiências mais ricas, realistas e maior rapidez nos jogos de ação viabilizadas pelo disco rígido do X-Box.

- Conectividade com a banda larga da Internet, ampliando a experiência do jogador.

Já existem três títulos anunciados e grande adesão das principais softhouses como Konami, Midway, Activision, Take 2 e Hasbro. O X-Box está previsto para setembro de 2001 e o preço, apesar de não ter sido anunciado oficialmente, deverá ficar entre 250 e 350 dólares, bem mais barato que o atual PlayStation2.

X-BOX VERSUS PS 2

	X-BOX	PLAYSTATION2
CPU:	Pentium intel de 600 Mhz (128-bit)	Emotion Engine da Sony de 294,912MHz (128-bit)
PROCESSADOR GRÁFICO:	X-Chip personalizado	Graphic Synthesizer da Sony de 147,456
PROCESSADOR DE SOM:	Processador de 64 canais de áudio	Processador SPU2 de 48 canais de áudio
MEMÓRIA TOTAL:	64 MB (configuração provável: 48 principal, 12 de vídeo e 4 de som)	38MB (32 principal, 4 de vídeo e 2 de som)
TAXA DE TRANSFERÊNCIA DE MEMÓRIA:	6,4 GB/s	3,2 GB/s
PERFORMANCE COM POLÍGONOS [1]:		
MÍDIA DE ARMAZENAMENTO:	DVD 4x, HD de 8GB, memory card de 8MB	DVD 2x, memory card de 8MB
CONEXÃO COM BANDA LARGA [2]:	Sim	Upgrade futuro
LEITURA DE FILMES EM DVD:	incluso	Necessário carregar drivers de decodificação e leitura para

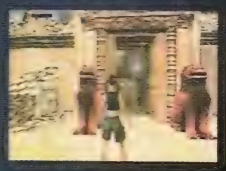
Nota (1): refere-se ao número de polígonos triângulos simples (sem textura ou qualquer outro efeito) que o console é capaz de gerar por segundo. Aplicando textura, o número cai para 150 milhões no X-Box e cerca de 20 milhões no PS2. Com todos os efeitos ligados, o PS2 gera cerca de 10 milhões de polígonos/segundo, enquanto especula-se que o X-Box chegue a um número de 50 milhões com todos os efeitos especiais ativados.

Nota (2): conexão em rede com recursos que permitam alta taxa de transferência (como o Modem a cabo). A Sony pretende integrar um sistema assim em seu PS2 no ano 2001. Já X-Box da Microsoft terá algum recurso para conexão com banda larga.

ENTUSIASMO DOS CRIADORES

Ao combinar o poder da tecnologia do PC com a acessibilidade das ferramentas de desenvolvimento do DirectX, a Microsoft está oferecendo aos criadores de games um meio criativo e de alta performance para entrega dos melhores jogos. "O PC tem sido o centro de projetos de entretenimento devido ao seu poder gráfico ilimitado e às ferramentas que facilitam a programação. Nossos parceiros de desenvolvimento estão ansiosos para aplicar as técnicas de design de Hollywood na criação de games com uma qualidade superior para o X-Box", destacou Robbie Bach, vice-presidente da divisão de Games da Microsoft. Como o sistema operacional da nova máquina é baseado no Windows 2000, milhares de programadores de jogos para PC terão condições de fazer uma rápida migração para o console. Isso dá à Microsoft a garantia de que, na época do lançamento da máquina, poderá contar com novos games.

A Microsoft está investindo em tecnologia, suporte aos criadores e marketing para garantir o sucesso do X-Box e de seus parceiros. "Consideramos a entrada da Microsoft no negócio de consoles extremamente importante e positiva para a indústria de games. A Electronic Arts está ansiosa para desenvolver jogos para o X-Box", comentou Larry Probst, chairman e CEO da EA. Para avançar na futura geração de games de PC e X-Box, a Microsoft formou uma nova divisão, com engenheiros de software e designers específicos desta área.



Tomb Raider 4

Resident Evil 3. Tomb Raider 4. Sem nossas dicas, chance zero.

Resident Evil 3

Depois do sucesso da edição de estréia sobre o Final Fantasy VIII, a revista GameStation Especial traz os 2 jogos mais delirantes do momento:Resident Evil 3 - Nemesis e Tomb Raider 4 -The Last Revelation.
Os jogos mostrados passo-a-passo e as dicas testadas por uma equipe de feras vão aumentar muito as chances de você sair detonando. E não detonado.

THE GAME OVER
GAMESTATION
Em junho, nas bancas. especial

BIO HAZARD CODE: VERONICA

- MUITO SUSPENSE
- NOVOS MISTÉRIOS
- ARMAS MAIS PODEROSAS
- GRÁFICOS ARRASADORES

Na procura por seu irmão Chris Redfield, Claire parte para Raccoon City, mas encontra uma cidade morta por um vírus extremamente perigoso. O G-vírus é uma versão mais letal e evoluída do T-vírus, que mata o organismo do hospedeiro, obrigando-o a se alimentar de outro ser vivo.

Depois de uma fuga desesperada da cidade com Leon S. Kennedy, recém-formado policial de Raccoon, e a jovem Cherry Birkin (filha do cientista e criador do G-vírus, William Birkin), Claire decide continuar sua busca por Chris e parte para a Europa. Mas ela agora ela quer também desmantelar a principal meta da Umbrella: a criação de armas biológicas.

Três meses depois, dois helicópteros partem para uma ilha na América do Sul, isolada do resto do mundo, levando como prisioneira Claire Redfield. Enquanto isso, Chris está na Europa, tentando descobrir mais informações sobre a Umbrella.

No helicóptero, um homem fardado acerta um golpe direto na cabeça de Claire e ela, finalmente, consegue enxergar o que aconteceu. Suas memórias lhe mostram os acontecimentos ocorridos momentos antes na procura por Chris. Uma perseguição implacável tem início no QG da Umbrella, na França. Na fuga, ela se vê cercada por um grupo de homens fardados. Sem saída, seu último recurso é a rendição...

Mas ela não pode desistir no meio do caminho! Livrando-se dos homens com explosão dos tanques de gases, tudo parece estar mais calmo. Mas surge, então, um outro homem já com a arma apontada.

As lembranças chegam ao fim quando Claire desperta, com fortes tremores, dentro de uma cela na prisão de Rockfort. Na escuridão uma figura surge para libertá-la, dando continuidade a um novo pesadelo.

TEMPO REAL EM BIO HAZARD

A primeira visão do game em movimento realmente impressiona com seus gráficos em altíssima resolução e tudo em tempo real – os polígonos trabalham maravilhosamente aqui, permitindo mudanças radicais dos cenários, como desabamentos e explosões. As cenas em CG são simplesmente incríveis, mostrando ação constante a 60 fps.

Pequenos detalhes mostram o potencial do console, como o Real World System (RWS), que faz com que a ação de um personagem influencie no futuro do outro – muito similar ao sistema de Zapping usado em RE2. Coisas feitas com Claire, como resolver puzzles e deixar portas abertas, podem ser vis-

tas quando se estiver jogando com Chris. Ou seja, um personagem pode seguir os rastros do outro.

A pele bem feita dos personagens não apresenta sinal de quebra de polígono. Todas as texturas são de excelente qualidade e limpas (mas com a aproximação de câmera, um leve efeito de Blur é aplicado, enbaçando um pouco a visualização perfeita de objetos).

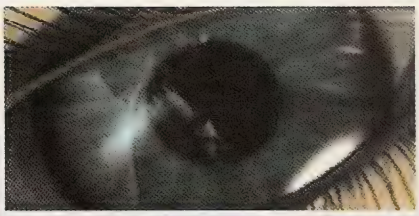
Os inimigos possuem uma inteligência artificial melhorada. Os zumbis, por exemplo, podem ser atraídos pelo barulho. Há alguns inimigos com habilidades únicas, como os perigosos Hunters (eficientes caçadores de garras afiadas) ou mesmo os horrendos Bandersnatches (capazes de alcançá-lo rapidamente usando seu braço "elástico" para agarrar-se a paredes e chegar em você num piscar de olhos).

Os mapas estão muito eficientes nesta série. É possível conseguir zoom em qualquer área e as portas podem ser identificadas com cor (há indicação ainda da proximidade delas ou da chave para destrancá-las.) Os save points e demais artifícios também são indicados, dando mais eficiência na sua localização. Existem ainda os loadings que aparecem quando você muda de área, sobe ou desce escadas, mas alguns são demorados.

Os efeitos de luz agem perfeitamente bem com os movimentos e a ação. Biohazard - Code: Veronica apresenta um mundo inteiramente 3D, chegando a rodar cenas cinematográficas em tempo real, sem muita dependência de cenas em CG (ainda que estas estejam presentes e totalmente pré-renderizadas). Conversações e cenas de suspense semprem serão vistas por bons ângulos de câmera, como num filme! Cada personagem possui uma variedade de características e expressões usadas nas cenas que permite ao jogador sentir as tensões dos personagens quando eles vêem algo ameaçador.

Se você gosta de jogos em primeira pessoa, BHC: Veronica também possui um modo de visão em primeira pessoa secreto, conseguido somente após se terminar o game pela primeira vez.

Apesar dos belos gráficos, algumas pequenas falhas podem ser encontradas. O movimento dos personagens (andar, correr, virar, o balanço dos cabelos...) ainda deixa um pouco a desejar – contrariando as cenas em CG bem movimentadas. A jogabilidade é um pouco presa, não responde perfeitamente aos comandos.



OS ELEMENTOS SURPRESA

As principais características da série BH são os sustos e a presença do suspense no ar, sempre envolvendo diferentes personagens. Nesta versão, é possível passar por todas as portas. Com isso, ganha-se muito mais em suspense já que nunca se sabe o que se encontrará ou o que poderá acontecer do outro lado.

A tecnologia do jogo permite usar até duas armas ao mesmo tempo. Mas, apesar de terem mira independente, elas nem sempre miram em diferentes inimigos ao mesmo tempo.

Uma boa dica para não ser surpreendido é prestar atenção aos sons estranhos. Eles denunciam possíveis surpresas. O barulho de zumbis batendo em janelas e portas, por exemplo, é algo bem freqüente.

TONY HAWK'S PRO SKATER

- ÓTIMA JOGABILIDADE
- MANOBRAS RADICAIS
- MUITOS TOMBOS
- ÁREAS INCREMENTADAS

A Activision resolveu trazer seu Tony Hawk's Pro Skater para o N64 e fez um belo trabalho. Desenvolvida pela Edge of Reality, esta versão não fica devendo nada à do PlayStation, com gráficos muito bem trabalhados (apesar das contruções que aparecem de vez em quando), controles precisos, ótimos efeitos sonoros e visuais impressionantes.

Bob Burnquist arrepiando na vertical

As únicas perdas ficam por conta da trilha sonora: onde antes podia-se ouvir músicas inteiras de bandas como Dead Kennedys, Goldfinger e Primus, agora há um repertório bem reduzido. Pior: as músicas do Primus simplesmente desapareceram. Nada que atrapalhe o jogo, que continua divertido.

O jogo conta com nada menos do que sete modos de jogo: Single Session, Versus, Graffiti, Free Skating, Carrer, Trick Attack, e Horse.

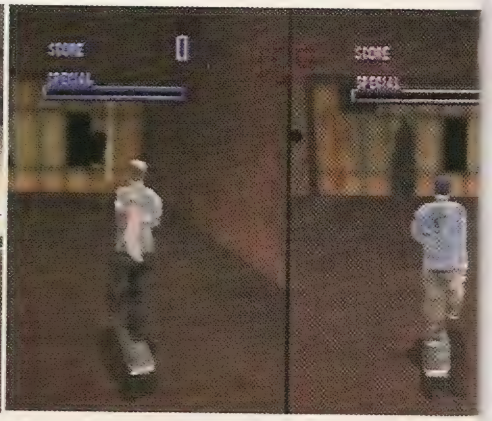
O modo **Single Session** é uma competição de pontos, onde você pega uma fase e tenta fazer o maior número de pontos em dois minutos.

O **Versus** é o típico mano-a-mano, onde dois jogadores jogam com uma tela dividida verticalmente.

O **Graffiti** é um dos modos mais divertidos para se jogar a dois. O objetivo é simples: cada pessoa tem a sua cor e, cada vez que você faz uma manobra em certa parte do cenário, essa parte muda para sua cor correspondente. A única maneira de mudar a cor de uma parte de seu adversário é fazendo uma manobra melhor que a dele. No final, quem tiver mais partes do cenário com sua cor será o vencedor.

Já o **Free Skating** é uma espécie de treinamento, onde você pode examinar e treinar nas fases, descobrindo os melhores lugares para realizar suas manobras favoritas.

No **Carrer** você começa com apenas uma fase aberta. Seu objetivo é pegar os videotapes da fase em menos de dois minutos, e com isso abrir a próxima fase. São cinco videotapes no total, sendo que dois deles você recebe quando consegue alcançar uma certa pontuação em dois minutos; uma está escondida em algum local da fase; a outra você ganha quando consegue juntar as letras espalhadas pela fase e formar a palavra SKATE;



e a outra você recebe se conseguir destruir cinco objetos, que variam de fase para fase. Pode-se entrar em cada uma das fases abertas quando quiser, mas não é possível ultrapassar o tempo de dois minutos em cada uma delas.

O **Trick Attack** é o mais simples de todos. Consiste em ganhar pontos para subir no ranking mundial.

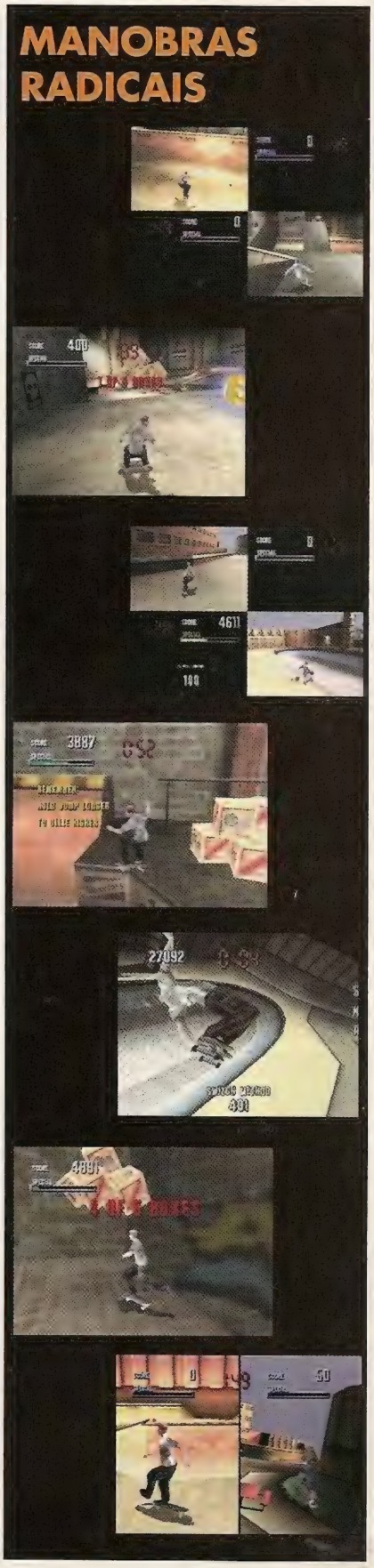
Por fim, no **Horse** o objetivo é fazer uma manobra melhor que a do adversário, sendo que cada um tem apenas dez segundos para executá-la. Quem fizer a manobra de menor pontuação ganha uma letra. Quem completar primeiro a palavra HORSE perde o jogo.

PERSONAGENS

Todos os dez personagens do jogo são skatistas reais. Além do Tony Hawk (que empresta o nome ao jogo),estão lá: Bob Burnquist, Kareen, Camobell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Geoff Rowley, Andrew Reynolds e Jamie Thomas. Eles se divididem em dois grupos diferentes: Vert Skaters e Street Skaters.

Os personagens têm características próprias (uns são mais rápidos, por exemplo.) Além de manobras personalizadas, cada personagem tem três especiais, que dão mais pontos que as normais. Entre elas estão mortais para trás, mortais para frente, 540° Board Varial ou Christ Air. No entanto, essas manobras só podem ser executadas quando o jogador estiver com o medidor cheio.

O design das fases é o que sustenta a longevidade do título. As fases enormes, por exemplo, têm várias áreas extravagantes. Já as menores são cheias de trilhas e rampas. Com isso, o game é daqueles em que se tem vontade de jogar mesmo depois de já tê-lo dominado totalmente.



SYPHON FILTER 2

- UM VÍRUS LETAL
- TERRORISTAS
- MUITAS MISSÕES
- DIVERSÃO DE SOBRA

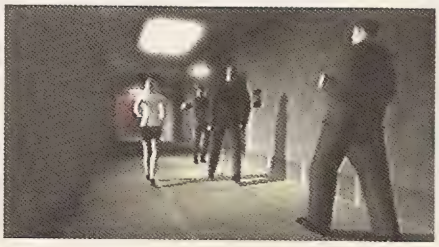
Syphon Filter foi, com certeza, um dos melhores jogos para PlayStation em 1999. A expectativa, claro, é que Syphon Filter 2 não apenas repita o sucesso como também traga novidades.

O primeiro SF combinou os melhores elementos de jogos, como Metal Gear Solid e Tomb Raider, com um equilíbrio perfeito na dificuldade da ação e dos puzzles. Em relação ao primeiro game, SF2 traz uma trama muito mais bem elaborada e completa, dando continuidade de onde parou. Como o game vem em dois CDs, traz longas e bem explicadas cenas em CG – que ainda continuam no estilo história em quadrinhos, só que em um clima mais sombrio.

As falas estão muito melhores e chegam até mesmo a passar um pouco da personalidade de cada personagem. Os gráficos ainda continuam os mesmos, mas a jogabilidade, principal ponto fraco do primeiro game, melhorou muito. Quem jogou o Syphon Filter deve lembrar da jogabilidade pesada que deixava o personagem muito preso em seus movimentos, prejudicando bastante quando as missões eram extensas e exigiam precisão. A 989 Studios conseguiu minimizar muito dos problemas que afetavam a jogabilidade, dando mais agilidade aos movimentos. O resultado é um controle mais dinâmico sobre os personagens, o que fez aumentar ainda mais a diversão que o primeiro já tinha.

Quase todas as missões apresentam alto risco logo de começo, como ter de encarar Snipers e entrar na linha de frente para proteger seus amigos. Existem missões que chegam a chatear, como ter de escapar de uma base secreta sem ser visto ou notado por alguém, além de sempre cumprir parâmetros obrigatórios para poder continuar.

Em SF2, cada fase parece um exercício de tentativas e erros, no qual se aprende os macetes da maneira mais difícil. Nas fases avançadas, os inimigos têm uma mira fora do comum e inacreditável – você terá de obter total domínio sobre o manuseio da mira para poder eliminar inimigos



com apenas um tiro na cabeça. O único recurso que realmente faltou ao SF é a pouca liberdade para se explorar localidades, dirigido por um sistema de scripting que faz com que o jogo seja um pouco mais linear.

No game você joga com Gabe e com Lian Xing, pois a trama varia entre um personagem e outro ao longo das fases. Embora ambos tenham os controles parecidos, a missão de Lian é mais de entrar em lugares despercebidos e colher informações. Isso ocorre devido a suas fracas condições, já que Lian foi infectada com o vírus Syphon Filter no primeiro game. Mesmo que ela use armas de fogo, estará limitada a utilizar apenas uma para não chamar a atenção.

Por sua vez, Gabe participa de várias lutas encarando inimigos, mas também pode entrar em lugares e manter-se fora da visão dos oponentes.

A trama envolve as tentativas da Agência – contratada pelos E.U.A. - de deter o terrorista Rhoemer, que planejava usar o poderoso vírus Syphon Filter para matar milhões de pessoas. A Agência usa, então, Lian para experimentos. Com isso, querem atrair Gabe a tentar resgatá-la e salvar sua vida. Insatisfeita que Gabe tenha escapado em SF (na verdade, a Agência estava envolvida com o desenvolvimento do vírus, que, misteriosamente, foi parar nas mãos do louco Rhoemer), a Agência está fazendo de tudo para matá-lo e recapturar Lian.

Novos personagens surgem, como Teresa, olhos e ouvidos de Gabe e Lian, e Chance, um amigo de Gabe da Agência que aparece com freqüência em arriscadas situações (como virar refém de dois guardas diante de um tanque de guerra).

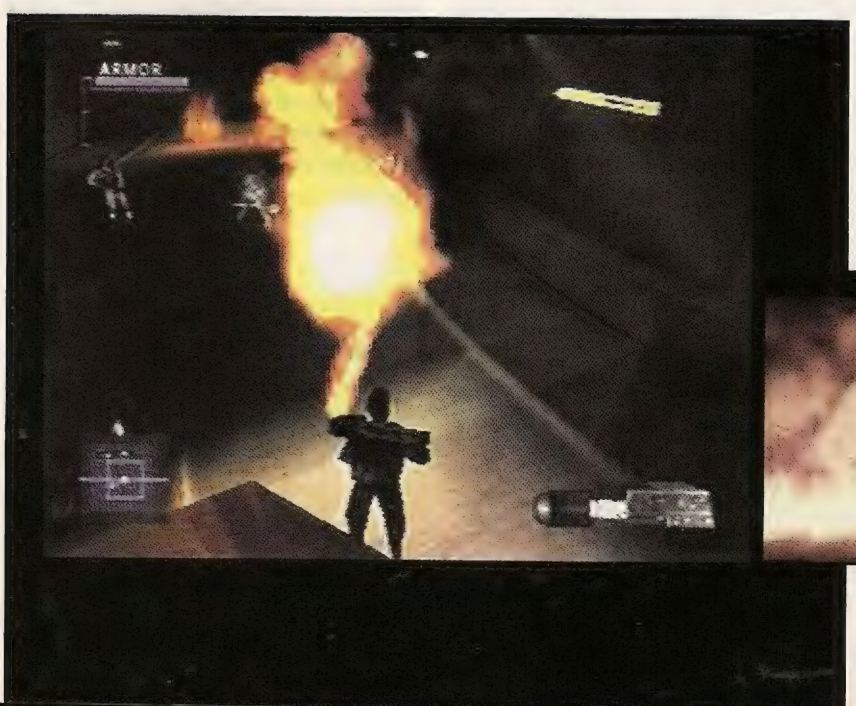
Algumas fases com Gabe e Lian acontecem no Colorado, onde o avião de Gabe foi derrubado pela Agência. Gabe, Lian e Teresa também irão em missões para Nova York e Rússia. Mas há muito chão para percorrer, já que estas fases estão apenas no disco 2.

Gabe e Lian têm movimentos perfeitos – algo que os familiarizados com o jogo original já conhecem. Agora, entretanto, eles têm a habilidade de pular (basta correr em direção a uma divisa e você o fará pular automaticamente), usar um lança-chamas e um monte de armas novas.

A engine apresentou melhorias na jogabilidade, além de ser possível registrar mini-saves em checkpoints (permite que você volte exatamente onde registrou um checkpoint). Com este recurso, a 989 Studios, criou algumas fases bem lineares.

Mas nem tudo é perfeito. Um dos elementos que poderiam ter sido mais trabalhados é o Multiplayer Mode de SF2, pois é excitante destravar personagens e levels secretos para usar no Deathmatch, principalmente participar dele usando todos os recursos e manhas que você aprendeu no game.

Outro ponto a ser observado é com relação à Inteligência Artificial dos inimigos. Alguns podem ser extremamente perigosos e precisos em seus tiros (às vezes, você nem mesmo sabe de onde os tiros estão vindo), enquanto outros podem estar grudados em você e não conseguem acertar um tiro de M16. Há ainda os que cometem a bobagem de jogar granadas perto de você e acabam morrendo junto.



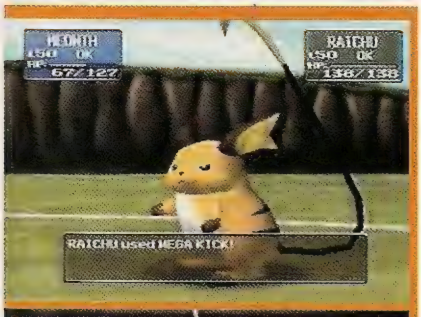
POKÉMON STADIUM

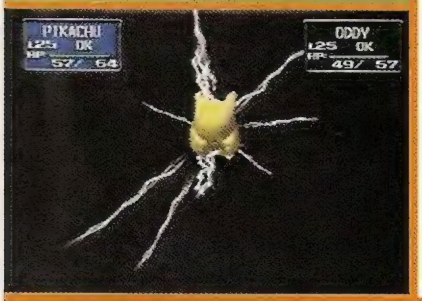
- BATALHAS DIVERTIDAS
- 151 POKÉMON
- SUPER PODERES
- NADA INFANTIL

Os 151 monstrinhos carismáticos da versão japonesa do jogo Pokémon Stadium (que no Japão chama-se Pokémon Stadium 2) já são um fenômeno mundial que explora o imaginário infantil, possibilitando à criança rápida e simples assimilação das várias características que têm estes personagens, como as ligadas a elementos da natureza e emoções humanas. Tudo isso em cima de um belo desenho em estilo anime, com linguagem universal.

Mas o game não tem nada de infantil. Muito pelo contrário. Pokémon Stadium propicia uma ótima jogabilidade, muito dinamismo e um belo visual destes monstrinhos, aproveitando todos os recursos do Nintendo 64.

A ótima resolução e os belos efeitos visuais das magias e dos ataques dão a cada pokémon uma personalidade característica, assim como seus estilos de luta. Com uma movimentação fluente de 60 fps e ótima texturização (principalmente nos personagens, pois os cenários são pouco explorados), você pode observar todos os seus movimentos, mostrando situações engraçadas nas suas derrotas e uma grande naturalidade em seus movimentos dentro das batalhas.





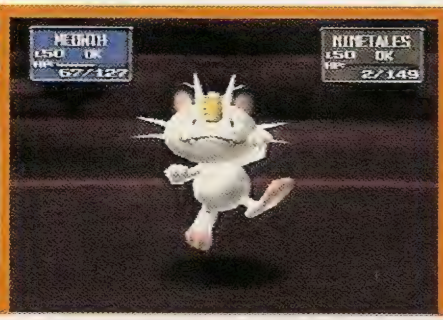
RPG / Luta
Nintendo
Cartucho

Avaliação
97/100

04 jogadores

Este game é basicamente um jogo de luta em estilo RPG. O objetivo é levar os seus pokémon para combater em torneios, com um incrível sistema de evolução através do ganho de experiência em batalhas muitas vezes divertidas.

É um game independente e muito bom por si só, mas que pode ser integrado ao Game Boy utilizando seus três primeiros games. Aí você poderá aumentar muito o seu potencial de jogo, apropriando-se de várias características do RPG, como a evolução de seus monstros, por exemplo.



Algumas batalhas são praticamente impossíveis de se vencer somente com os pokémon oferecidos no N64. Por causa disso, você precisa capturá-los e treiná-los no Game Boy. Só então é possível transferi-los através do pequeno periférico conhecido como Transfer Pak, que permite a você carregar as informações de seu Save no Game Boy para a versão 64-bit, caso queira ser um vencedor.

O título foi lançado com o Transfer Pak, permitindo que finalmente se coloque Nidorinos e Psyducks para se enfrentarem.

São 80 batalhas, divididas em quatro torneios, nos quais o vencedor terá a oportunidade de enfrentar o todo poderoso pokémon Mewtwo (psíquico-lutador), para só então entrar num segundo campeonato, muito mais difícil. Claro que a tarefa pode se tornar mais fácil caso você possa contar com pokémon evoluídos no Game Boy. Se não os tiver, é possível participar dos combates utilizando-se de pokémon "alugados", os ditos Rental Pokémon. Isso pode funcionar até as fases mais avançadas, quando a inteligência artificial dos treinadores começa a se elevar bastante, utilizando-se de estratégias quase militares.

Não é difícil você ter perdido seu todo poderoso Zapdos após um mísero Koffing ter se explodido. Isso o obriga a conhecer bem cada característica de ataque de seu oponente para fazer uso disso a seu favor. Agora, finalmente, se poderá colocar em prática aqueles conhecimentos tipo "pokémon elétrico não vence pokémon de pedra", entre outros.

Mas não pense que você apenas trará as informações do Game Boy. Nos campeonatos, após cada batalha contra os líderes dos Ginásios, você receberá um pokémon semi-raro ou raro que pode até mesmo ser transferido para a sua lista de capturados nas versões Red, Blue ou Yellow. Assim você pode ter pokémon como Mew, Mewtwo ou Surfing Pikachu em seu Game Boy.

Pokémon Stadium também tem uma segunda função: aliviar a quantidade de Pokébolas contendo pokémon capturados, cujo limite no Game Boy é 30. Você pode armazenar até 240 pokémon em um único cartucho de Nintendo 64, para poder treinar todos os 151 pokémon do Game Boy. O mesmo vale para os itens que são mais de 400 e também podem ser guardados.

Há ainda alguns novos elementos como uma Pokéagenda mais completa, que traz mapas com a localização de cada pokémon nos games do Game Boy. Você pode também jogar as versões Red, Blue e Yellow no GB Tower Mode, com a possibilidade de escolher duas velocidades para o jogo.

E as possibilidades não páram por aí: você ainda pode participar de nove competições, em um total de quatro participantes, e também fotografar seus pokémon favoritos e vê-los no Gallery Mode. Você pode até dizer que há vozes durante as narrações, mas são todas mensagens engraçadas, do tipo "Este pokémon está lutando contra o outro!" ou "Falta apenas uma pokébola!", além de rugidos, gritos e grunhidos em seus "idiomas".

Com a pequena ressalva da parte sonora, o jogo realmente vale a pena e prende a atenção dos jogadores.

DEAD OR ALIVE 2

- LUTAS ACIRRADAS
- MUITO REALISMO
- BELAS MULHERES
- SENSUALIDADE

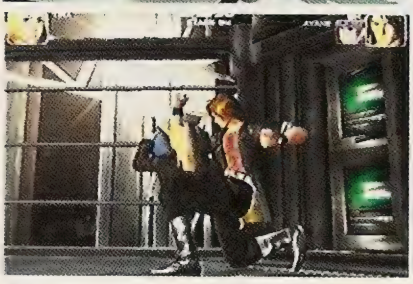
Este jogo de luta 3D, que saiu para o PS, oferecia um sistema de luta muito bom, gráficos sólidos e personagens interessantes, mas o sucesso maior junto aos jogadores foram as mulheres do jogo. Cada moça lutadora tinha atributos muito maiores do que qualquer mulher normal.

Para a sequência, a Tecmo aumentou o número de lutadoras e investiu em uma jogabilidade sólida, controles intuitivos e uma série de arenas de luta muito bem trabalhadas. Adaptação perfeita do arcade, Dead or Alive 2 presta homenagem ao seu antecessor e ainda é muito mais estratégico que o anterior.

Um total de 12 lutadores, entre homens e mulheres, maravilhosos e mortais, foram repetidos e tirados do original para deixar Dead or Alive 2 ainda melhor. Uma captura de movimentos extensiva foi feita para garantir que os movimentos dos personagens fossem quase reais.

Eles reagem com mais realismo, influenciando muito a batalha. Quando um lutador sofre um contra-ataque, por exemplo, tem uma leve desorientação acusando o golpe. Ataques que podem ser mirados nos troncos e pernas farão com que o personagem sinta a pancada e o impacto na parte machucada antes de cair ao chão. As batalhas acontecem em arenas interligadas, e quase tudo é possível: jogar um inimigo por uma janela e entrar em uma nova zona de combate.

Enquanto a luta continua, os personagens podem até jogar os oponentes em paredes, colunas e outros objetos. Há também uma barreira elétrica em um estágio que se parece muito com o "danger zone" do Dead or



Alive original. Tudo isso adiciona muita estratégia para cada zona de combate – o posicionamento é a chave do combate, e o último lugar que um lutador ferido deve estar é perto de algum objeto mortal.

Cada lutador tem seu estilo próprio. A bela lutadora de luta-livre, Tina, parece se exceder em lutas de curta distância e pode fazer uma série de movimentos de quebrar os ossos, incluindo o bodyslam, chave de perna, pilão rotatório, suplex, dropkick e outros.

Os ataques também podem trazer objetos do cenário para a jogada. Quando Tina está perto da parede, pode se desviar para trás do oponente e enfiar a sua cabeça na parede e então jogá-lo no chão.

No total, cada personagem tem cerca de 30 a 35 movimentos, de defesa e de contra-ataques. Os controles sólidos fazem do ataque uma arte simples, e os movimentos, com o direcional ou com os botões, são apropriados. Movimentos em dupla que irão acabar com seus oponentes tambem poderão ser realizados. A Tecmo tomou cuidado para que esses pequenos toques melhorassem o visual do jogo. A água e a neve são bem realistas.

Dead or Alive 2 reconhece colunas e obstáculos que podem talvez deixar a jogabilidade obscura. Quando as lutas mudarem pelas arenas, a peça da arquitetura que estiver na frente fica transparente.

No game, o roteiro prevê que você escolha dois lutadores e enfrente outra equipe – com dois lutadores, podendo alternar entre eles durante as lutas.

lançamentos

CRAZY TAXI

- CORRIDAS EMPOLGANTES
- ÓTIMOS DESAFIOS
- BELAS MÚSICAS
- MAPAS ELABORADOS

Crazy Taxi é um game de simples conceito que procura dar ao jogador muita diversão dentro de um automóvel. Você pode esperar muito mais que um jogo de corrida.

Com quatro personagens, o game começa com um descolado táxi conversível que não pode ficar sem passageiros já que, nesse game, o tempo é precioso. O objetivo é achar mais pessoas para transportar e assim ganhar mais tempo e também... mais dinheiro!

O jogo se passa em São Francisco, mas está longe de ser apenas um jogo numa cidade. O mapa da versão original do arcade é só parcialmente baseado no local original. Neste, aparecem até os morros, carros e os pontos de referência ocasionais.

O game conta com uma jogabilidade quase inimaginável para um jogo de corrida. Logo no início, você acelera e procura por um cliente, pára perto dele e o deixa entrar no carro e dizer para onde quer ir.

Há um tempo limitado para levá-lo ao seu destino e a pontuação depende do tempo que se gasta para completar a tarefa. Felizmente, você não precisa respeitar as regras de trânsito e pode passar por parques, dentro de shoppings e tudo mais que quem estiver na direção considerar um "atalho".

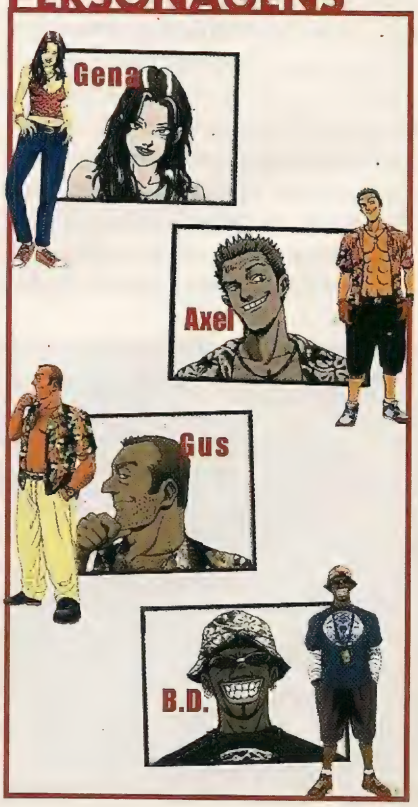
Quem joga pela primeira vez, invariavelmente, fica surpreso com os gráficos e o nível de detalhes. Mas a excitação mesmo começa quando se parte para a batalha para conseguir dinheiro o mais rápido possível. Não importa que não haja um modo multiplayer ou nada para se descobrir. A experiência de jogar Crazy Taxi já é a própria recompensa.

Dirigir como um louco é a chave do jogo. E se o jogador ficar realmente bom nisso, o passageiro irá aumentar a gorjeta de acordo com o quanto foi emocionante a corrida. Imagine a melhor perseguição que já viu em um filme, com muitas caixas voadoras e pedestres assustados: você estará perto de viver esta experiência neste jogo. Acrescente a isso cenas legais nas quais os carros saltam pelas ruas cheias

Crazy Taxi

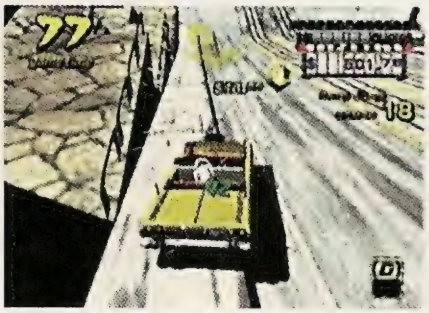
	Corrida
	Sega
	GD
Avaliação	01 jogadores
98/100	

PERSONAGENS



de subidas e descidas de São Francisco! Adicione também a idéia de que você ainda recebe dinheiro pelas corridas malucas que faz. Uma vez entregue o passageiro em seu destino, você pode sair procurando outro enquanto não acaba o seu tempo.

É quase como aqueles jogos antigos em que o jogador compete contra o tempo em busca de mais pontos, não havendo uma meta para ser alcançada. Neste caso, o que conta é conseguir juntar o máximo de dinheiro possível e da maneira mais rápida.



O mapa da cidade é enorme e assim que estiver jogando você logo irá aprender a localização de muitos lugares-chave. Felizmente as dicas foram facilitadas, pois existem lugares do mundo real que darão a você um ponto de referência.

Os passageiros irão pedir para ser levados a lojas originais da Levi's, KFC, Pizza Hut, Tower Records e Fila, assim como a lugares característicos como a Millennium Tower, estações de trem, um heliporto, um restaurante chinês, um estádio de baseball e uma igreja.

Ao jogar pela primeira vez, você irá ficar seguindo as flechas no topo da tela que indicam a direção a ser seguida. Assim que conhecer mais o mapa, cortará muito caminho e será completamente envolvido pela diversão.

A vontade de achar o caminho mais curto para o destino o levará para lugares pouco convencionais. Para assegurar que as coisas não ficariam monótonas, foram acrescidas algumas características extras no jogo básico do arcade. A mais significante é o novo mapa da cidade que aparece nas opções, como o Original Mode (não é realmente uma nova cidade, mas algumas texturas extras aplicadas ao mapa). Este efeito duplica o tamanho do jogo e lhe dá um layout totalmente novo para descobrir novidades, uma vez que você já tenha dominado o modo arcade. A versão Dreamcast ainda traz vantagens em relação aos controles. É muito mais simples você atravessar um tráfego pesado e ainda realizar loucuras no trânsito com um direcional analógico em vez de um volante.

Novos modos foram adicionados ao jogo. Pode-se jogar no modo normal do arcade, que ganha mais tempo quando levar um passageiro ao seu destino, e também em outro modo, no qual você tenta conseguir uma certa quantia de dinheiro em um tempo determinado. Isso requer muito mais estratégia para jogadores experientes.

E, finalmente, há alguns minigames que o ajudam a adquirir as habilidades necessárias para jogar. Por exemplo, o jogo traz um minigame que parece um "pulo para o espaço", ajudando as pessoas a ficarem boas no Crazy Dash (um tipo de turbo).

Outros minigames requerem que você exploda o máximo de balões que conseguir em uma arena, forçando-o de maneira divertida e engraçada a aprender a fazer curvas com rapidez.

Os gráficos ganharam alguns toques extras, como o de aumentar a dificuldade do jogo intensificando o tráfego.

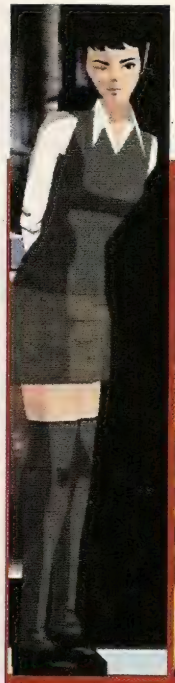
Para aqueles que já estiverem familiarizados com o jogo original, terão nesta versão a possibilidade de dirigir ao som de Bad Religion e Offspring. Não haveria música melhor para o estilo do jogo.

FEAR EFFECT

- SEQÜESTRO DE MULHERES
- FANATISMO RELIGIOSO
- GRANDE RESGATE
- AUTORIDADES ENVOLVIDAS

Você está cansado de socar, derrubar e estourar os miolos de zumbis, mas continua gostando de aventuras à la Survival Horror? Bem, você pode começar a variar os estilos. Uma opção é enfrentar prostitutas que se transformam em criaturas demoníacas e seqüestram a filha de um poderoso empresário. Se esta lhe agradou, então Fear Effect é o seu jogo.

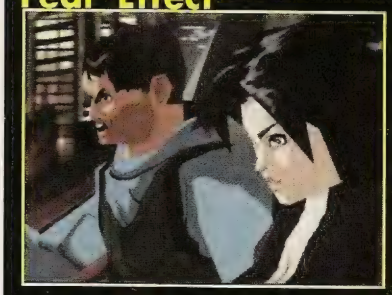
Seguindo a mesma receita do Survival Horror da Capcom, a Kronos conseguiu criar um game ao mesmo tempo inovador e convencional. O enredo se desenrola em um ambiente familiar para os amantes da literatura de Willian Gibson e sua cultura cyberpunk. Tudo se inicia quando o presidente de uma poderosa corporação de Hong Kong oferece uma altíssima quantia em dinheiro para qualquer um que consiga trazer de volta sua filha, Wi-Ming, seqüestrada por um antigo e rancoroso ex-funcionário desta corporação, aliado à máfia chinesa conhecida por "A Tríade". É aqui que você entra.



Estarão à sua disposição Hana, uma ex-garota de programa recém-convertida em mercenária; Glas, um profissional que topa qualquer trabalho por uma boa soma de dinheiro; e Deke, o sádico homem do bigode. São três mercenários que você terá de conduzir até a solução de todos os mistérios.

Com puzzles razoavelmente simples e ação que há muito não se via, Fear Effect tem uma ambientação que varia de uma Hong Kong futurista, com prédios que parecem saídos do Blade Runner, a bordéis de quinta categoria passando até mesmo pelo inferno chinês. O mais impressionante são os detalhes e as movimentações dos cenários, que, apesar de ganhar um aspecto de baixa resolução, compensam pela imensa quantidade de elementos presentes. Isso dá um certo clima de filmes de espionagem e ação, aliado ao estilo gráfico que lembra muito os desenhos animados mais voltados ao público adulto, sempre mantendo uma boa taxa de animação e alta tensão.

Fear Effect



	Adventure
	Eidos / Kronos
	CD
Avaliação 83/100	01 jogador

Outro fator que diferencia Fear Effect dos demais games do gênero é seu sistema de vitalidade, batizado de Fear Meter, ou seja, "medidor de pânico". Após sofrer danos ou realizar efeitos de grande perigo, esta barra vai se tornando vermelha e causando efeitos colaterais. Um alto valor na Fear Meter fará com que você erre o alvo ou seja morto com um único tiro. A cada etapa vencida, aumenta o grau de dificuldade.

Um dos elementos mais interessantes deste game é a possibilidade do jogador mudar de personagem, utilizando os três protagonistas para poder prosseguir. Mas não pode se dar ao luxo de escolher as armas calmamente. Isso contribui para o ótimo realismo e à liberdade de ação. No mais, "mire e atire" continua sendo a lei.

MADE IN JAPAN
CONTA TUDO SOBRE O TOKYO GAME SHOW

FOMOS AO TOKYO GAME SHOW E CONTAMOS TODAS AS NOVIDADES DA FEIRA ONDE SÃO LANÇADOS OS MELHORES GAMES DO MUNDO. A FEIRA ESTAVA TÃO CIBERNÉTICA QUE ATÉ AS MUSAS ERAM VIRTUAIS

Revista Made in Japan Já nas bancas!

ASSINATURAS: 0XX11. 571-8316

HIRONOBU
A MENTE DE SAKAGUCHI
FINAL FANTASY

Vice-presidente da Square Japão e guru dos RPGs eletrônicos, Hironobu Sakaguchi fala sobre Final Fantasy, PlayStation 2, Pokémon e muito mais

Hironobu Sakaguchi é um dos nomes mais respeitados no mundo dos games, especialmente em se tratando de RPGs. Responsável por nada menos do que toda a saga de Final Fantasy, Sakaguchi ocupa os destacados papéis de vice-presidente da Squaresoft e de diretor-executivo da grande maioria dos títulos lançados pela empresa. Sua atual preocupação, no entanto, é a adaptação do seu principal game para o cinema: Final Fantasy - The Movie. Nesta entrevista para a Game Week e cedida para Game Station Magazine, Sakaguchi mostra por que é o mago dos games:

» As vendas do Final Fantasy VIII fizeram deste game o maior jogo do ano passado no Japão?

Hironobu Sakaguchi: Sim. Nós tivemos de aumentar o valor do jogo em mais 1000 ienes (cerca de 9,50 dólares) por ele estar em 4 CDs. Foi vendido a 7800 ienes (cerca de 74,30 dólares) em vez dos 6800 ienes (cerca de 64,80 dólares), que foi o preço do último jogo. Eu fiquei particularmente preocupado com o fato de que isso poderia afetar as vendas. Mas isso, obviamente, não aconteceu. Tanto é que as vendas do jogo superaram e muito minhas expectativas.

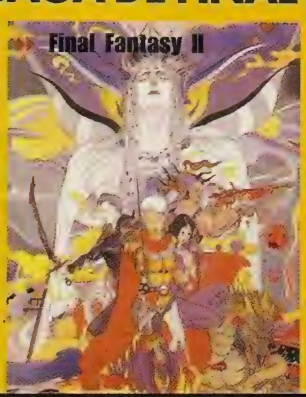
» Você ficou satisfeito com o jogo?

HS: Por conta de eu ter que viajar muito, fui obrigado a produzir o jogo entre dois países diferentes. Com isso, foi mais difícil para ficar envolvido todo o tempo. Tive, então, que deixar o meu diretor (Yoshinori Kitase) tomar muitas decisões. Mas com certeza fiquei muito satisfeito com o trabalho que foi feito por ele.

» Quais as diferenças entre Final Fantasy VII e VIII, além dos personagens?

HS: A maior diferença são mesmo os personagens. Os do VII eram mais estilo desenho animado. Nós mudamos o tamanho dos personagens para a escala humana normal, e, por causa disso, tivemos de trabalhar muito mais nas animações para poder mostrar as expressões. Isso aumentou drasticamente o número das animações. Outra diferença enorme são os filmes FMV (Full Motion Video) dentro do jogo. Em FFVII a única vez em que os personagens eram incluídos nos FMVs era na cena final. Na versão VIII, o diretor de filmes quis que eles fossem incluídos nos FMV. Assim, em FFVIII há muito mais filmes em que se pode ver os personagens também.

ACOMPANHE A SAGA DE FINAL FANTASY, EM NOVE CAPÍTULOS



» Você concedeu uma entrevista coletiva, em junho de 1997, na qual afirmou que os games deixariam de rodar em consoles e passariam totalmente para o DVD.

HS: Eu disse que elas "tinham de ir" ou que eu "queria que fossem"?

» Você disse que a próxima plataforma seria...

HS: Ah, eu disse que a próxima deveria ser! (Risos) Talvez eu tenha dito isso.

» Então você já sabia que o PlayStation 2 seria em DVD?

HS: Eu disse o que desejava que fosse.

» Já que o Final Fantasy IX será criado para o PS2, há alguma chance do FFX ser para o Dolphin da Nintendo?

HS: Se existir um Final Fantasy para o Dolphin será, com certeza, a versão X. Isso, claro, se o Dolphin sair em 2001.

» Final Fantasy IX deve sair simultaneamente no Japão e nos EUA?

HS: Não. A versão em inglês virá mais tarde, assim como aconteceu com o FFVIII.

» Então, há alguma possibilidade de, no futuro, sair um Final Fantasy para Dolphin nos Estados Unidos e para PlayStation2 no Japão?

HS: Realmente não sei muito ainda sobre o Dolphin. Não conheço muitas das características da máquina. Se depois de pronta se mostrar uma boa máquina, será possível fazer bons jogos para ela.

» O que você acha do Dreamcast?

HS: Falando do lado técnico, acho que é um hardware muito bom. Em termos de como os softwares estão sendo desenvolvidos para ele, o mercado do DC no Japão é muito pequeno. Como a Sega basicamente fechou um ponto seu nos EUA, virtualmente não havia mercado para ela aqui ou na Europa. Então, do ponto de venda, eu não acho que há uma possibilidade forte de trabalhar com o DC.

» Final Fantasy se deu bem nos EUA, mas nenhum outro RPG chegou perto dele?

HS: Isso é uma verdade para todos os hardwares – PS, PC e N64. Nenhum RPG chegou perto de Final Fantasy.

» A Square lançou no Japão um Final Fantasy Collection CD. Vendeu bem?

HS: Muito bem, considerando que é uma coleção de jogos velhos. Vendeu cerca de 400 mil unidades.

» O Collection CD irá para os Estados Unidos?

HS: Não. Estamos planejando um Final Fantasy Anthology, que será uma cópia de Final Fantasy V e VI. Ele virá acompanhado, ainda, de um CD com as músicas dos FF V e VI.

» O presidente da Square Soft, Tomoyuki Takechi, disse que a companhia iria aplicar algumas tecnologias do filme do FF em jogos futuros. Como vocês farão isso?

HS: A resposta disso é o demo do homem velho que você viu no PS2 (o demo deu uma demonstração das habilidades do sistema em mostrar expressões faciais: a expressão do rosto de um homem velho que poderia ser manipulada de feliz para nervosa). A informação e os cálculos para este personagem estão bem fora do filme. Será tudo transferido direto do filme e rodado no PS2. Muitas das ferramentas e plug-ins usadas para desenvolver o software do PS2 serão usadas no filme.

» No Japão, quando os fabricantes querem sentir a receptividade de qualquer produto basta ir ao bairro de Akihabara (distrito de eletrônicos de Tóquio) para ver como as pessoas reagem aos jogos. Nos Estados Unidos não existe um lugar assim. Você sente falta?

HS: Minha maior frustração em relação aos EUA é exatamente isso: a falta de um lugar como Akihabara ou algo do gênero. Mas eu não conto apenas com os freqüentadores deste bairro para ter meu campo de testes.

» O seu N64 ainda está no closet e espera por Zelda?

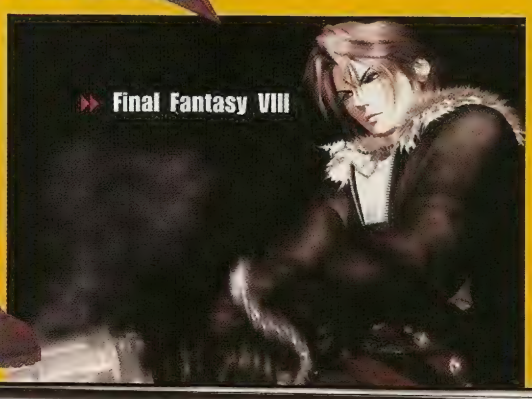
HS: Ele esperou por Zelda e agora está sendo usado para o Pikachu pela minha filha.

» O que você acha de Pokémon?

HS: Para ser honesto, não esperava muito no início. Porém, minha filha estava jogando tanto que eu decidi dar uma olhada e vi que era um jogo muito bem acabado. Os jogos de cartas do pokémon também são muito bem feitos.

» Final Fantasy VII

» Final Fantasy VI



» Final Fantasy VIII

» Final Fantasy IX

SEGA GT

Corrida	Sega	1 a 2 jogadores

Um dos melhores jogos de corrida já produzidos, ele permite a escolha entre vinte mil modelos de carros

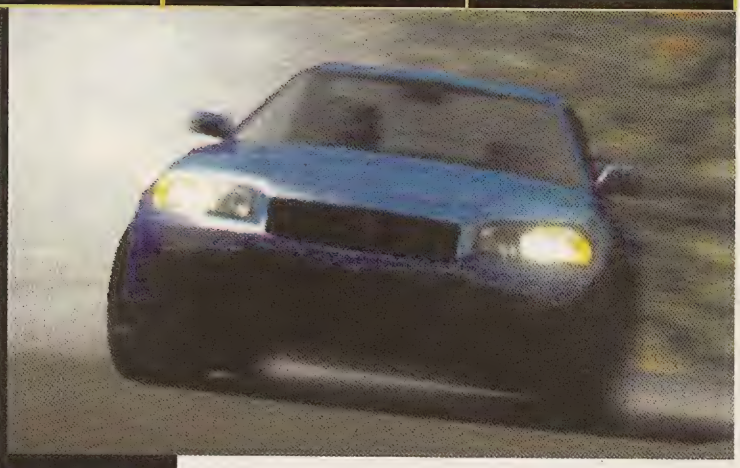
MUITA VELOCIDADE E ADRENALINA

A Sega lança o Sega GT, para Dreamcast, seguindo o estilo do consagrado Gran Turismo, com boas texturas de fundo, cenários diversificados e ótimos gráficos.

Os carros passam a impressão de serem quase reais. Há cem opções diferentes de veículos da Nissan, Isuzu, Mitsubishi, Toyota, Honda, Mazda, Suzuki e Daihatsu. Além dos modelos tradicionais e dos que acabaram de chegar ao mercado, como o Toyota MR2 Spyder, você pode desenvolver cada parte do carro ou até mesmo montar um. Há uma fábrica com possibilidade de construção de até 20 mil tipos diferentes de veículos. O mais surpreendente, no entanto, é a velocidade que estes automóveis atingem, principalmente quando se considera que há nada menos do que 12 pistas diferentes.

Sega GT tem quatro modos de jogo. O principal é o modo Championship, no qual você corre por dinheiro para poder adquirir carros melhores. Tem o Single Racing (para um jogador), Time Attack (contra o relógio) e um modo de dois jogadores onde a tela se subdivide. O Sega GT permite, ainda, o uso de toda a capacidade do console Dreamcast para interagir na internet, baixar novos modelos de carros. Há ainda a possiblidade de acionar o Network Mode para realizar confrontos em rede com outros jogadores. Infelizmente, este recurso é disponível apenas no Japão.

O jogo tem ótimas características de jogabilidade, minigame no VMU e controles muito bons, possibilitando mais realismo nas corridas. É um game que realmente prende a atenção com seu arsenal tecnológico, no qual se vivencia tudo o que acontece dentro e fora das pistas. Nos bastidores, por exemplo, é possível ajustar carros e ver as implicações na performance da corrida.



No Sega GT há nada menos do que doze pistas diferentes e 100 modelos de carros. Além destes, você pode ainda criar seu próprio veículo ou mesmo baixar um outro da internet

NESTA EDIÇÃO

DREAMCAST
Sega GT p 54

PLAYSTATION
Resident Evil 3 p 55
Vagrant Story p 56

PC
Evolva p 58
Pandora Box p 59

CRITERIOS

Este é o nosso sistema unificado de avaliação, onde cada jogo recebe um conceito geral.

- ▶▶▶▶▶ Revolucionário
- ▶▶▶▶▷ Excelente
- ▶▶▶▷▷ Bom
- ▶▶▷▷▷ Justo
- ▶▷▷▷▷ Fraco

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Capcom | Survival Horror | 1 jogador

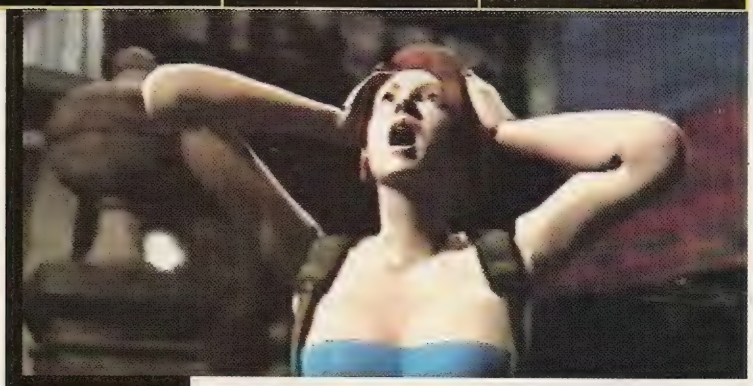
▶▶▶▶▷

Ótima alternativa para quem queria entender melhor o enredo ou não jogou a versão japonesa

CONHEÇA A VERSÃO AMERICANA

Lançado nos Estados Unidos, Resident Evil 3 Nemesis continua incrível, similar à versão japonesa, mantendo todos os elementos que o tornaram um grande sucesso. Novamente você terá o controle sobre Jill Valentine, membro da S.T.A.R.S. Team, em uma fuga desesperada da cidade de Raccoon, totalmente devastada e infestada de criaturas alteradas geneticamente. Ainda por cima, terá de lutar por sua vida contra a mais eficiente arma biológica de destruição já desenvolvida pela Umbrella: Nemesis.

Para os fãs de Resident Evil é uma boa oportunidade de conhecer melhor todos os detalhes do enredo e fazer novas descobertas na versão americana. Você tem sempre a oportunidade de escolha, interagindo com o enredo que acaba influenciando nos acontecimentos seguintes. Em termos de efeitos gráficos, não houve mudanças em relação à versão japonesa. Houve melhoras nos menus e textos. Os comandos de esquiva ficaram mais fáceis de ser executados, ainda que só funcionem contra alguns tipos de ataques.

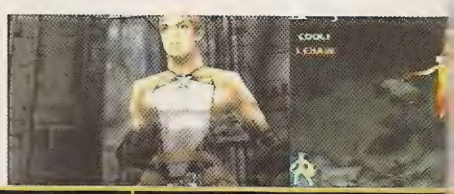


Novos sistemas foram adicionados a este terceiro episódio, como a esquiva e o radar. Se você sentia certa falta de ação na série, precisa experimentar esta versão

Os encontros com Nemesis são, sem dúvida, os melhores momentos do game. Há a possibilidade de escolher entre lutar ou fugir. Se você gosta de desafios, pode tentar derrotar Nemesis todas as vezes em que ele aparecer, agora que a esquiva está bem mais fácil.

O game dos mercenários é uma alternativa de dificuldade, formado por Carlos, Tyrell Patrick, Murphey Seeker, Mikhail Victor e Nicholai Ginovaef, que fazem parte da organização U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service), criada pela Umbrella para conter qualquer vazamento de informação sobre a corporação.

Há, ainda, algumas novidades nesta versão americana, como descobrir Carlos e Nicholai procurando por sobreviventes nos destroços da cidade. O game é obrigatório para quem tem a ilusão de já ter descoberto tudo que se passa na cidade de Raccoon!



VAGRANT STORY

Adventure | Square | 1 jogador

Misturando Parasite Eve e Metal Gear Solid, VS pode entrar na lista de melhores games já produzidos pela Square

DRAGÕES, CULTOS RELIGIOSOS E CENÁRIO MEDIEVAL

A Square realmente caprichou nas seqüências de Computação Gráfica da apresentação, adicionando uma infinidade de outras imagens. Passado em um universo medieval, o enredo deixará você maravilhado com cada cena

Vagrant Story é um RPG de ação que reúne características de vários dos melhores games de todos os tempos. É, sem sombra de dúvida, um dos melhores títulos já criados e desenvolvidos pela Square, produtora que tem entre suas criações nada menos do que Final Fantasy.

O enredo todo se desenvolve em um universo medieval, no qual espadas e magias imperam sobre as leis humanas. Conflitos não eram fatos inéditos, em especial na grande cidade de Lea Monde, onde os Knights of the Crimson Blade (a milícia local) e o Mullenkamp Cult (liderados por Sydney Losstaroth) se combatiam por razões que extrapolavam apenas os valores religiosos. Mas foi durante uma derradeira investida que o Cult conseguiu tomar a cidade ao assassinar o duque Barborba, responsável pelo poder político.

Encarregado de proteger a celebridade estava Ashley Riot, membro da elite dos Valendia Knights of Peace, um Riskbreaker. Ash, acusado de ter sido o responsável por sua morte, precisa encontrar Sydney Losstaroth para provar sua inocência, o que dá início a uma sangrenta perseguição que culminará em mistérios inacreditáveis.

VS une, em um mesmo título, elementos fascinantes de diversos games, de diferentes gêneros e estilos. O enredo soberbo, digno dos melhores RPGs da Square, realiza uma harmonia perfeita com o estilo de narrativa dramática, lembrando muito um filme de suspense.

Sempre focalizando os melhores ângulos para cada situação, os efeitos de câmera contribuem imensamente para manter o clima de tensão. O assombroso trabalho gráfico, com claras influências (como as seqüências de CG criadas a partir dos próprios polígonos texturizados em tempo real, dando um visual um tanto nebuloso e suave), possui o toque Square de enriquecer cada detalhe existente para torná-lo algo único e quase insuperável. O trabalho de texturização nos cenários, nos personagens e nos monstros impressiona pelas minúcias.

Enquanto em outros títulos havia uma maior preocupação na capacidade de se manter oculto e ultrapassar desafios sem ser notado, aqui há uma visível ênfase na ação, em algo que poderia ser considerado semelhante aos Survival Horrors existentes. A capacidade de movimentação, entretanto, é muito mais abrangente, permitindo a você interagir com vários elementos do cenário (como caixotes e alavancas), saltar e se agarrar em plataformas no melhor esquema Prince of Persia. Você tem ainda poder de se movimentar livremente por qualquer ambiente, desde estantes até a beira de abismos. E tudo isso com a vantagem da liberdade de movimentação das

câmeras, contribuindo para a solução dos vários puzzles elaborados, que em sua maioria envolve o posicionamento de caixas e pedras para atingir um local muito elevado.

As batalhas são uma atração à parte, tendo sido herdado de outro sucesso: Parasite Eve. Quando um ataque deve ser realizado, um wireframe circular (de diâmetro variável de acordo com a arma utilizada) surge e todos os alvos dentro desta área podem ser atingidos. Inimigos menores, como morcegos ou lobos, possuem um único alvo, mas humanóides ou criaturas mais complexas podem ter cinco ou mais pontos de acerto, como pernas e braços. Estas partes podem garantir certas vantagens quando acertadas: uma perna ferida, por exemplo, diminui a movimentação do alvo, ao passo que um braço ou a cabeça acertada pode reduzir drasticamente a capacidade de causar dano físico ou mágico. Assim, não raras serão as vezes em que por motivos de alcance você poderá atingir somente os braços ou as pernas de um alvo, tendo ainda a possibilidade de errar caso haja algum obstáculo entre ambos.

À medida que você avança, novas adições são feitas aos combates. Magias podem ser descobertas e técnicas e combos desenvolvidos. Magias gastam MP e servem às mais variadas finalidades, desde cura a dano direto. As técnicas, aqui batizadas de Abilities e divididas entre Combat e Defense, baseiam-se no princípio de pressionar-se os botões correspondentes no momento exato em que os golpes atingirem (Combat) ou que você recebe o dano (Defense). Uma vez obtido o sucesso em uma Combat, você tem ainda a oportunidade de repetir isso mais e mais vezes, até que erre ou o oponente tombe. Mas há um ponto a ser considerado: o Risk Metter, que indica o nível de tensão do personagem. Quanto mais tenso, menores as condições de combate. Em um Risk Level de 100%, você recebe penalidades que podem muito bem levar à derrota os mais experientes combatentes, como dano recebido x3, ataques de baixo poder, capacidade de acerto ridícula e gasto extra de MP para as magias.

Assim, é sempre bom manter um equilíbrio entre estes medidores e sua ânsia de lutar. Por fim, estão as Break Arts, que sacrificam parte de seu HP para a realização de efeitos variados.

Há, ainda, uma infinidade de outros detalhes fascinantes, cômo a direção de vestuário de Akihiko Yoshida e a trilha sonora de Hitoshi Sakimoto, os mesmos criadores de Final Fantasy Tactics. Isso sem falar da impressionante capacidade de montar armas a partir dos restos de outras e esferas elementais que alteram as características de proteções. Um jogo para entrar na história.

O game ocorre em tempo real. O efeito das câmeras, em busca do melhor ângulo, faz com que o jogador se sinta num filme de suspense

avaliação

PC

EVOLVA

Adventure | Computer Arts | 1 jogador

O cenário surrealista e a história bizarrra podem assustar, mas o game é bem emocionante

JOGO ESTRANHO E REVOLUCIONÁRIO

Criaturas estranhas habitam o planeta onde se passa a história. Ali você deve matá-las, cortar seus corpos e extrair seus DNAs

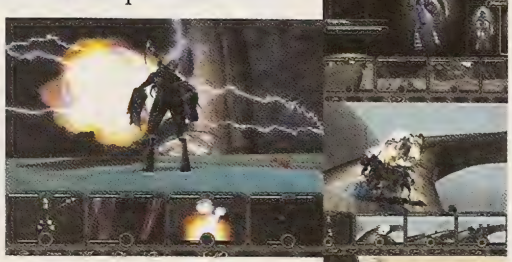
Evolva é um jogo bem estranho, porém extremamente revolucionário. No enredo você está em uma nave vendo as estrelas e sua única companhia são os sugadores de DNAs, os Genohunters.

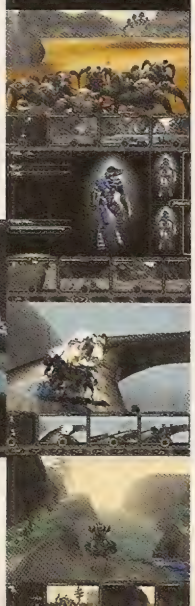
Ao chegar em um planeta próximo e, sendo o único ser humano, você decide pegar vegetais estranhos, utilizando os Genohunters. A ação lhe dará o controle dos Genohunters. Dos sugadores de genes, quatro estarão à sua disposição. São fortes, inteligentes e ágeis. Várias criaturas vivem no planeta e você deve comandar o seu pequeno exército para matá-las, cortar seus corpos e extrair seus DNAs.

Usando estes DNAs, você pode, então, mudar os Genohunters a seu favor. Quanto mais DNAs de uma certa habilidade tiver, melhor ficará a habilidade de seu exército. Você pode moldar seus guerreiros e aprimorar suas habilidades. As milhões de combinações de DNA para os personagens dão uma vida longa ao jogo.

Sua tela de mutação tem um botão que você clica e, à direita do visor, aparecem duas versões de seu personagem: uma com habilidades de ataque e outra de defesa.

O jogo é dividido em várias missões no planeta. Em uma delas, por exemplo, você deve defender um rebanho de criaturas parecidas com insetos. As missões são bem variadas e ficam gradativamente mais difíceis. A estrutura geral das missões forma uma trama. Os controles são de fácil manuseio, permitindo a você controlar apenas uma criatura de seu time, mas todas podem ser controladas por alguns comandos "chave", instruindo-as a guardar a área ou vir até você.





O mouse controla a rotação de seu personagem e a câmera que fica atrás de seu time – o resto dos controles é ajustado a seu critério. Além da visão principal, há quatro outras câmeras que mostram as demais criaturas. Todos os inimigos têm um grau de inteligência, pois atacam membros individuais e não a primeira pessoa que vêem pela frente.

O visual das fases, bem trabalhado, reflete um pouco o estilo da Computer Arts. A concepção de cores foi baseada em tons marrons e cinzas, que diferem um pouco do nosso conceito conhecido de planeta vivo. O jogo usa uma neblina que tira um pouco as transparências das imagens.

Os efeitos sonoros não se destacam muito, contribuindo para a idéia de que no planeta não haja música nem uma língua falada. Colocando um Genohunter contra o outro, haverá um sistema de multiplayer simples, o Deathmatch, com o qual você transforma seu personagem numa máquina letal.

PC

PANDORA'S BOX

Puzzle | Microsoft | 1 jogador

Para conseguir montar os dez puzzles é preciso encontrar peças que estão espalhadas pelo mundo

QUEBRA-CABEÇA GLOBALIZADO

Pandora's Box foi feito com as mesmas bases do jogo Paciência do computador. O produtor de Tetris, Alexey Pajtnov, fez PB para ser um game único, variando entre 10 diferentes quebra-cabeças.

Você pode terminar todos os puzzles individualmente ou jogar através da história que envolve a caixa de Pandora. Sete trapaceiros (incluindo Eris, Puck, Maui, Monkey e Anansi) escaparam e você deve procurar pelo mundo uma variedade de objetos para poder capturá-los e prendê-los novamente. Pode, assim, escolher uma cidade do planeta e selecionar entre os dez tipos de puzzles disponíveis. Cada um deles possui peças necessárias para que você capture o trapaceiro.

O jogo permite que você viaje a qualquer lugar, de Machu Picchu a Istambul ou de Boston a Kyoto, e cada um com uma representação de arte, arquitetura e escultura – o Rio de Janeiro, por exemplo, aparece como uma cidade de festas, tendo o tema carnaval em cada peça de arte.

Certos puzzles darão dicas ou mesmo sinais que resolvem automaticamente outro mais difícil. Achando os 4 objetos de um lado da caixa, o que depende muito da sorte, você chega, então, a um quebra-cabeça "chefe" – uma versão superdifícil de um dos puzzles convencionais.

Cada trapaceiro tem uma história contada em estilo de lenda antiga, na qual há um breve resumo do lugar do personagem na mitologia e na história. As animações da caixa de Pandora são curtas, porém muito boas.

Os puzzles são os maiores atrativos, variando em estilo e dificuldade. O **Overlap**, que é um puzzle visual, funciona como um quebra-cabeças, mas com peças que sobrepõem as outras; o **Rotascope** é um daqueles em que se move os quadradinhos para colocar os números em ordem ou formar uma figura, só que de formato circular.

Pandora's Box leva você a viajar pelo mundo, descobrindo belas paisagens e conhecendo a cultura, a arte e a arquitetura da região

Lens Bender é bem interessante. Você usa figuras distorcidas nas lentes em volta da foto para colocá-las juntas. **Focus View** consiste em mudar uma foto de trás para frente em uma rede com forma estranha para formar uma foto coerente, enquanto o **Slices** é como um kit de construção 3D, permitindo juntar objetos famosos, como a esfinge, que estão em pedaços.

O som poderia ter sido melhor trabalhado, oferecendo mais opções (a música de piano torna-se monótona, após um longo período). Por outro lado, os barulhos de clique são os melhores já vistos em um jogo para PC.

Um detalhe que faz falta ao jogo é a impossibilidade de alterar o grau de dificuldade. Mesmo assim, os 350 puzzles tornam Pandora's Box um game desafiador.

Dicas

GAME STATION REVELA COMO DESCOBRIR UM NOVO CAMINHO!

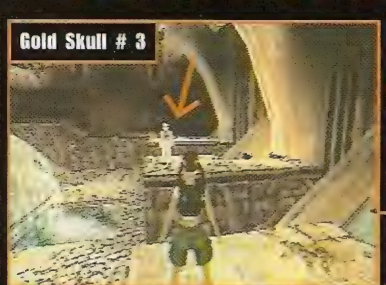
TOMB RAIDER - THE LAST REVELATION

Nesta quarta aventura de Tomb Raider, Lara Croft tem como missão impedir a maldição de um Deus egípcio: a destruição! Esta página foi reservada especialmente para mostrar o segredo de passagens secretas, pouco exploradas, que trazem cenários bem interessantes

ENTRE NA FASE SECRETA

No começo da fase, a primeira Gold Skull está no lado esquerdo da escada que desce para o templo

Logo após a primeira armadilha de estacas que se ergue do chão, acionada por Von Croy intencionalmente, é pedido a você para saltar no buraco. A Gold Skull estará no fundo do buraco, dentro d'água



Na área onde você aprende os movimentos Long Jump e Grab, encontrará a terceira Gold Skull no chão, no fundo da terceira cachoeira à direta

Quando mergulhar na piscina para alcançar a alavanca e abaixá-la para Von Croy, procure no fundo pela próxima Gold Skull

Na área aberta do lado de fora (cuidado com os javalis selvagens), simplesmente siga o caminho pela parede da direita até a curva oposta à saída: você encontrará uma Gold Skull

A sexta Gold Skull está no chão da sala da direita, na qual você entra através do portal com as duas estátuas de leão. Também repare no esqueleto do personagem tipo Indiana Jones nas estacas, tendo também sua marca registrada: o chicote e o chapéu

Quando você engatinhar no espaço para alcançar a alavanca que libera a porta grande, siga o caminho da esquerda para encontrar outra Gold Skull

Na última área aberta, você vai encontrar a última Gold Skull atrás da cerca oposta às duas entradas para a próxima fase. Agora, com as 8 Gold Skulls, siga Von Croy pela entrada da esquerda para o Caminho dos Virtuosos

AS DUAS PORTAS

Você não conhece Tomb Raider? Então vamos diretamente ao desafio. Na primeira fase do game, um pouco antes de chegar ao final, existem duas portas: ambas servem para chegar ao mesmo lugar. Uma delas, porém, deixa a segunda fase extremamente difícil. Para isso, você deve coletar primeiro os 8 segredos do jogo, as Gold Skull.

internet

TUDO O QUE ROLA DE GAMES NA INTERNET

TODOS OS DEMOS DE GAMES PARA O SEU PC

Como saber antes de comprar se um game é realmente bom? Testando os demos, é claro!

"Jogo demo" é a designação para qualquer game incompleto que o fabricante (softhouse) distribui ao público. Geralmente os jogos demo possuem uma pequena parte do jogo, que corresponde às primeiras missões, corridas ou campanhas. Existem outros que trazem até grande parte do jogo, mas com um limite de tempo pré-estabelecido (em geral de 15 a 30 minutos).

Os demos são assim: diversão de curto prazo, apenas com a finalidade de demonstrar uma parte do jogo original para incentivar o consumidor a adquiri-lo.

Gratuitos, os demos são distribuídos em eventos de informática, em publicações que acompanham CD ou então on-line na internet. Assim, você tem a oportunidade de testar o jogo antes de decidir comprá-lo, evitando fazer um mau investimento. Com um bom demo, você consegue formar uma opinião sobre o jogo antes da compra.

Interessou-se pelos demos? A Game Station Magazine dá uma força e divulga, nesta edição, uma selação de alguns dos melhores locais para se conseguir um bom demo.

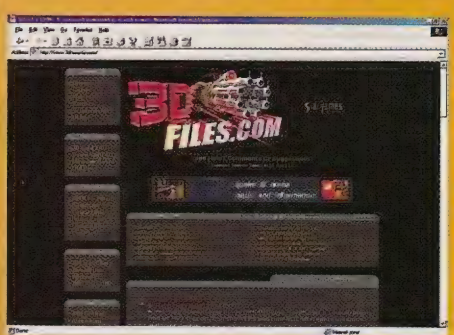
3D ACTION PLANET

WWW.3DACTIONPLANET.COM

Neste site você encontra novidades diárias, reviews e atualizações dos mais recentes releases de jogos para PC

3DFX MANIA

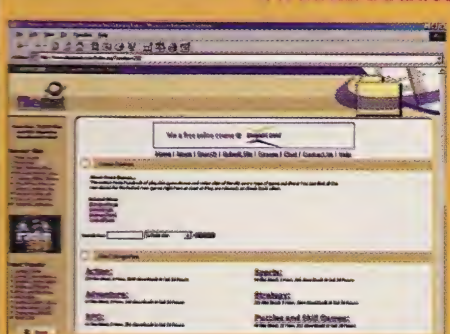
WWW.3DFXMANIA.COM/GAMES



Dowload dos demos dos principais jogos do momento e avaliações de acessórios para incrementar seus games no PC

FILE PLANET

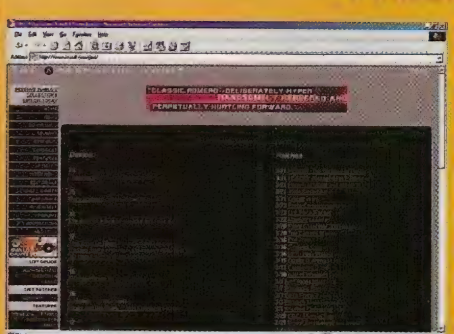
WWW.FILEPLANET.COM/INDEX.ASP



Site com versões demo de vários jogos, avaliações e muitas informações sobre lançamentos de games para PC

ADRENALINE VALT

WWW.AVAULT.COM/PCRL



Nesta página você pode encontrar diversos demos, além de outros arquivos para alterar seus jogos, como mapas e texturas

AGORA FICOU MAIS FÁCIL COMPRAR NA INTERNET

DREAMCAST

VMU

FINAL FANTASY VIII

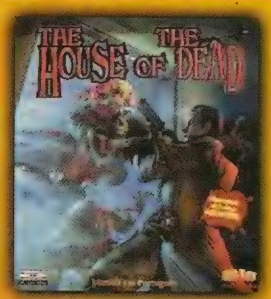
KOF 99

CONTROLE

NEO GEO POCKET

MIND STORMS

THE HOUSE OF THE DEAD



PROGAMES

COMPRE AQUI

www.progames.com.br

Anime

OS DESENHOS JAPONESES SÃO A PRINCIPAL FONTE DE INSPIRAÇÃO DOS GAMES

O MELHOR DE DRAGON BALL

Gokou e companhia são os protagonistas do mais famoso trabalho de Akira Toriyama

DRAGONBALL Z

Criado originalmente em 1983 como mangá para as páginas da revista Shonen Jump, Dragon Ball, a obra de Akira Toriyama, passou para o acetato em 1986. Contava a história de Gokou, um garoto com uma cauda primata e de força extraordinária, que se vê às voltas com as fascinantes 7 esferas do Dragão. Tais esferas eram capazes de invocar o poderoso deus dragão Shen Long. E quem fosse capaz de reuni-las teria qualquer desejo realizdo. Por uma jogada do destino, Gokou partiu em busca das 7 esferas, enquanto aprimorava suas técnicas como lutador ao redor do mundo.

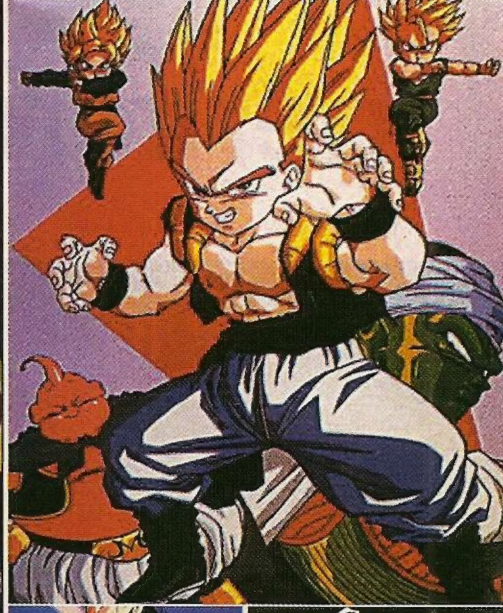
Mas claro que as capacidades das esferas não atraíam apenas Gokou e seus amigos. Diversos oponentes poderosos surgiram para se colocar no caminho dos heróis, sempre tentando conseguir as Dragon Balls para fins nefastos, como a dominação do mundo. O imperador Pilaf, a organização criminosa Red Ribbon e o rei do mal Piccolo formavam a tríade das principais ameaças desta primeira série.

PUREZA E INGENUIDADE

O carisma dos personagens é a principal explicação para este enredo ter agradado tanto: a pureza e ingenuidade de Gokou, em completo contraste com sua força e técnicas de luta descomunais, identifica-se demais com os ideais de bondade e justiça.

Com o passar do tempo as aventuras de Gokou culminaram na derrota do rei do mal e na realização de seu casamento, gerando um desfecho até então pouco comum a uma série de aventura.

Toriyama resolveu dar continuidade aos combates titânicos pela Terra em uma novíssima seqüência: a Dra-



gon Ball Z. Com traços mais rígidos e aprimorados, a série marcava o retorno de Gokou, já adulto, e a introdução de toda uma gama de novos personagens, adicionando novos e surpreendentes acontecimentos ao que era inicialmente mais infantil. Entravam em cena, então, os Saiyajins, povo guerreiro que vivia de escravizar e destruir planetas inteiros, ao qual Gokou pertencia, explicando pontos importantes como sua cauda e capacidade de combate.

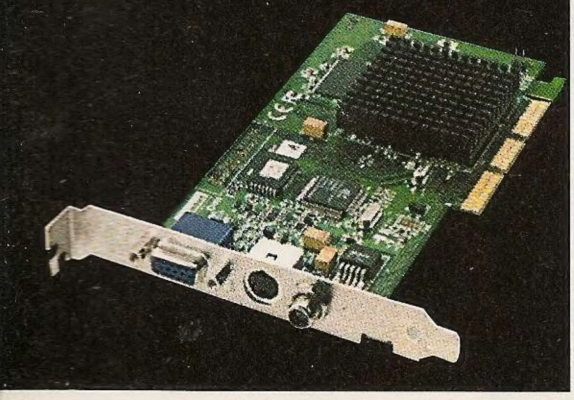
Por outro lado, seu coração era puro, sem qualquer tipo de perversidade que ameaçasse uma espécie viva. E, para proteger o planeta e aqueles que amava, Gokou toma a decisão de combater seus próprios semelhantes e quaisquer outros que viessem a ameaçá-lo, mesmo que isso custasse sua vida. Semelhante ao que aconteceu em Dragon Ball, novas ameaças surgiram e foram derrotadas, fosse por Gokou ou por qualquer um de seus aliados. Esta série gerou 291 episódios, agrupados em 4 grandes sagas – a de Vegeta e os Saiyajins; Freeza e as Dragon Balls de Nameck; Cell e seu jogo da morte; e finalmente o deus mágico Boo.

Em meio a todo o show de combates titânicos, Dragon Ball Z sempre manteve os ideais de seus predecessores. Valores como a amizade, o companheirismo e o sacrifício em benefício do grupo são pontos chaves que se mantiveram na série Z. Mesmo seu enredo seguindo uma cultura tipicamente japonesa (com alguns toques chineses e havaianos) é interessante notar que, mesmo em países onde o anime não é exibido, Dragon Ball reúne um grande número de fãs.

VIPER II

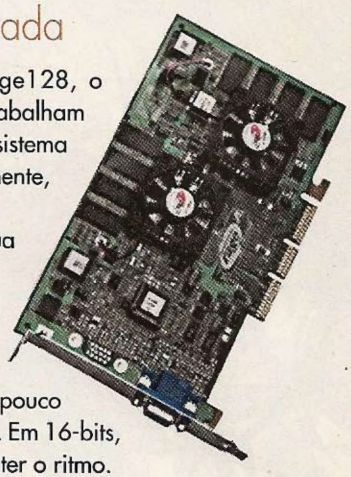
Apesar de problemas nos drivers, Viper II 32MB é uma placa bem rápida

S3 firmou-se bem na Diamond Multimedia. Tanto que muitas placas de vídeo, como a Viper, estão usando exclusivamente chips S3. O novo Viper II 32MB traz o poder do chip controlador Savage 2000 da S3. Como todas as placas baseadas em S3, desde Savage3D, a característica-chave do 2000 é aceitar S3TC (para compactação de textura). O hardware T&L era também uma característica importante, mas tem sido desativada por causa dos drives dos softwares. Como as outras placas de vídeo, o Viper II traz imagens coloridas e estonteantes de 32-bits, apesar dos pequenos erros nas texturas em alguns momentos. Exceto por alguns problemas nos drivers já mencionados, como a opção D3D e o ajustamento zero do OpenGL, o Viper II continua sendo uma placa bem rápida. Em muitos jogos, é mais rápida até do que a ATI Rage Fury MAXX – especialmente em processadores de escala mediana. O que impede esta placa de ser realmente boa são os pequenos erros nos drivers. Em função do bom preço, porém, ainda é uma opção extremamente viável.



RAGE FURY MAXX

Com 2 chips Rage 128, a Maxx tem performance bem misturada



A placa MAXX utiliza dois chips Rage128, o mesmo usado no Fury original. Eles trabalham em conjunto, usando tecnologia AFR - neste sistema os chips alternam os frames independentemente, com performance parecida com a SLI.
A MAXX não é de 64MB, em função de sua arquitetura de duas placas de 32MB. O resultado é que você usa apenas 32MB de RAM. Todas as placas até agora só usam 32MB (mesmo o Fury original é de 32MB).
As imagens são brilhantes e vibrantes, um pouco acima das produzidas pelo GeForce e G400. Em 16-bits, no entanto, a ATI tem dificuldades para manter o ritmo.
A MAXX tem alguns problemas com as cores e sua performance é bem misturada. É mais rápida que a GeForce DDR em D3D. Já em Open GL, apenas se você tiver uma CPU rápida (de 700MHZ) ela ficará boa. O frame rate fica bem melhor se desabilitar o V-sync (os dois Rage 128 podem ficar confusos na sua comunicação). E, de acordo com a placa, só deve ser usada com o V-sync ativado para evitar pequenos problemas, o que futuramente deverão ser corrigidos nas próximas edições. Maxx e Annihilator Pro têm praticamente o mesmo preço de mercado.

ANNIHILATOR PRO

Com DDR, acelerador da Creative é o mais rápido e poderoso do mercado

Com apenas alguns meses no mercado, o chip GeForce 3D da NVIDIA já se tornou o mais competente da nova geração de aceleradores 3D. Enquanto placas como a ATI Rage Fury MAXX e Diamond Viper II podem fazer maravilhas em certas ocasiões, o GeForce ainda é o poderoso, especialmente agora com a DDR (Double-Data Rate, uma tecnologia de RAM). A DDR pode processar duas instruções simultâneas, tornando-se duas vezes mais eficiente que a memória convencional. Então mesmo que a Creative tenha diminuído um pouco a velocidade da memória do Annihilator, que é de 166MHZ para 150MHZ do Pro, a diferença se equipara a 166MHZ contra 300MHZ (2X 150MHZ). As diferenças entre as versões SDR e DDR não aparecem em baixa resolução ou em cores de 16-bits, mas somente quando se usa cores de 32-bits, aplicando efeitos. O Pro mostra um frame rate impressionante.

JB Creative

O ponto de encontro da comunidade nikkei na internet.

www.jbcweb.com

O maior e mais completo site em português do Japão.

Já está no ar o JBC Web, o site mais completo para a comunidade brasileira do Japão. E para os brasileireiros que querem ficar por dentro de tudo o que acontece por lá.

Jornal Tudo Bem
Todo o conteúdo do jornal mais importante da comunidade brasileira no Japão.

Brasil. Os eventos de destaque e o cotidiano brasileiro sempre em notícia.

Mundo. Fatos, notícias e informações. O que acontece no mundo está aqui.

Classificados. O maior centro de divulgação de vendas, compras, trocas e oportunidades.

Notícias Diárias. Acontecimentos do dia e os resultados esportivos em cima do lance.

Japão. O que acontece de mais importante traduzido para você entender melhor o país.

Anúncios de Empregos. As melhores oportunidades do Japão.

Serviços. Tempo, Câmbio e muito mais.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPÉIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames @ franchising.com.br**

RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000